PC PLAYER MIT 2 CDs

PC PLAYER

Computerspiele 11/99

www.pcplayer.de

DM 7,90

S 60,- . SFR 7,90 ·LFR 190,-
HFL 9,90 . LIT 10.000,- .
bfr 200,- . DR 1.700,- ·pts 900,-

B 12144 E

Future Verlag Medien mit Leidenschaft

NOVEMBER 1999 DM7,90

HIGHLIGHTS



ECHTZEIT-GIGANTEN
Age of Empires 2, Homeworld C&C3, Shadow Company





SPIELEGÖTTER
Stelldichein der 25 besten Spieleprogrammierer

DIABLO 2
Exklusiv angespielt



BONUS: DAS MAGAZIN IM MAGAZIN

48 Seiten vollgepackt mit Komplettlösungen, Tips und Tricks, etwa zu C&C 3: Tiberian Sun, System Shock 2, Shadow Man, Hidden&Dangerous

Willkommen in der Zukunft

Wie bereits angekündigt, bricht mit dieser Ausgabe für die PC Player eine neue Ära an. Da eine Aufzählung sämtlicher Neuerungen den Rahmen dieser Seite deutlich sprengen würde, beschränken wir uns hier auf die wichtigsten Verbesserungen.
Dank des neuen Verlagshauses Future GmbH konnten wir endlich die lang ersehnte **Preissenkung** durchsetzen, des weiteren verwenden wir ab sofort eine **edlere Papiersorte**. Klagen über Cover, die durch das Herausnehmen der Begleit-CDs zerfleddert wurden, gehören der Vergangenheit an. Das neue **Halbcover** lässt sich mitsamt der Silberscheiben komplett abtrennen. Apropos CD, die finden Sie ab sofort auf jeder PC Player, die CD-lose Ausgabe ist in die Verlagsgeschichte eingegangen.
In einem entscheidenden Punkt jedoch ändert sich nichts: unsere kritische Berichterstattung. Wir sehen uns nach wie vor als Interessenvertreter der Spielergemeinde und nicht als Sprachrohr der Industrie. Passend dazu melden wir auch gleich freudig den Wiedereintritt des scharfzüngigen **Volker Schütz** als freier Spieleredakteur.
Einziger Wermutstropfen: Nach heißen redaktionsinternen Debatten schlucken wir die Kröte der **neuen Rechtschreibung**.
Noch eine weitere Neuerung ist der Erwähnung wert. Ab jetzt finden Sie in der PC Player auch **exklusive Vor-Ort-Berichte**, die wir von unserem neuen Schwesterheft PC Gamer – dem führenden PC-Spielemagazin in den USA – übernehmen. Ein erstes Beispiel dafür ist das Special über die weltbesten Spieledesigner ab Seite 70. Ganz nebenbei hat sich die gesamte PC-Player-Mannschaft außerdem die Nächte um die Ohren geschlagen, um die Heft-Optik lesefreundlicher zu gestalten. Aber das alles sollten Sie am besten selber beurteilen. Blättern Sie daher um, machen Sie sich ein Bild von der neuen PC Player – und schreiben Sie uns Ihre Meinung.

Futuristische Grüße

Ihr PC-Player-Team



Vordere Reihe (von l. nach r.): Thomas Werner, Stefan Seidel, Jochen Rist, Martin Schnelle.
Hintere Reihe (von l. nach r.): Udo Hoffmann, Henrik Fisch, Manfred Duy, Roland Austinat, Steffi Kußeler.



Endlich durften wir vor Ort bei Blizzard die Beta von Diablo 2 spielen. Unseren Bericht finden Sie auf **Seite 54**



Was sagen die besten 25 Spieldesigner auf diesem Planeten, wenn Sie alle zusammentreffen? **Seite 70**



EA Sports hat es mal wieder geschafft. Die neue Referenz im PC-Eishockey heißt NHL 2000. **Seite 136**

VOLLVERSION

Eine der besten Hüpfereien für den PC ist ohne Zweifel Ubi Softs Gex 3D – Enter the Gecko. Auf unserer diesmaligen Beilag-CD finden Sie die deutsche Vollversion inklusive Handbuch.



PC PLAYER Inhalt

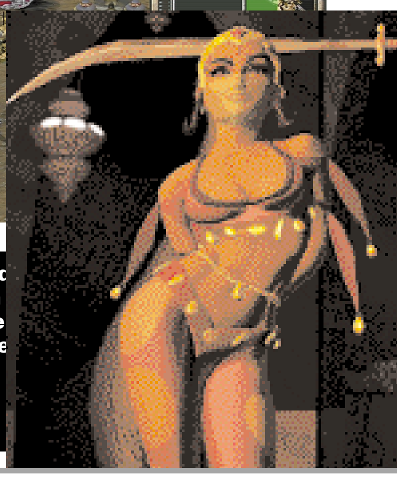
Ausgabe 11 ■ Oktober 1999











PREVIEWS

NEWS

SPECIAL

RUBRIKEN

SPECIAL



SPIELE-TESTS

HARDWARE



14 Gamepads im Härtetest. 144

183 Player's Guide

48 Seiten Tipps, Tricks und Komplettlösungen

Command & Conquer 3 ■ Hidden & Dangerous ■ Might & Magic 7, Teil 2 ■ Shadow Man ■ System Shock 2 ■ Tipps und Tricks ■ Tipps-Liste von 1999



CD-Inhalt

Exklusiv nur bei PC Player können Sie diesen Monat die Demoversion des Echtzeit-Strategiehits »Battlezone 2« anspielen. Mit der Sprung-Echse Gex hopsen Sie zudem durch unsere Vollversion, »Gex 3D Enter the Gecko« von Ubi Soft. Mit von der Partie sind natürlich wieder die wichtigsten Patches der vergangenen Wochen.

CD-ROM-SCHNELLSTART

Alle Demos starten Sie am einfachsten über unser Menüsystem. Wenn Sie die CD unter Windows 95/98 in Ihr CD-ROM-Laufwerk einlegen, startet das Menü meist von selbst. Ansonsten führen Sie einfach das Programm GO.EXE im obersten Verzeichnis der CD aus. Im Menüsystem können Sie die Buttons auf der linken Seite anklicken, um in den jeweiligen Bereich zu springen. Möchten Sie die Demos oder Patches nicht über das Menü installieren, so können Sie selbige auch einfach über den Windows-Explorer aufrufen. Im jeweiligen Verzeichnis sehen Sie anschließend eine Auflistung der Programmordner. Darin finden Sie die Installationsdateien.

Ihre Fragen zum Inhalt oder bei eventuell auftauchenden Problemen richten Sie bitte an folgende E-Mail-Adresse:
cdrom@pcplayer.de

Zu erreichen sind wir natürlich auch per Post unter folgender Adresse:

Future Verlag GmbH
Redaktion PC Player,
Stichwort: CD-ROM 11/99,
Rosenheimer Str. 145h
81671 München

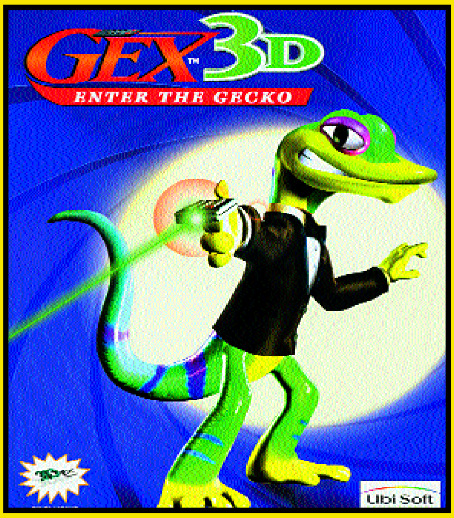
INHALT CD A





DEMOS: (Befinden sich im Verzeichnis \DEMOS\)
- **Exklusiv: Battlezone 2**
- B-Hunter
- Civilization Call to Power
- GP500
- Mig Alley
- Rainbow Six: Rogue Spear
- **Exklusiv: Seven Kingdoms 2**
- Shadow Man

Patches: (Befinden sich im Verzeichnis \PATCHES\)
- Civilization Call to Power V1.2 (us)
- Delta Force Revision 5 (Europa)
- Delta Force Revision 5 (us)
- Descent 3 V1.1
- Dungeon Keeper V1.51 (us,uk)
- Dungeon Keeper Bonus Pack 1,2,3
- Hidden & Dangerous V1.2 (us)
- Jagged Alliance 2 V1.05 (us)
- Warzone 2100 V1.07
- X V1.8



Videos: (Befinden sich im Verzeichnis \VIDEOS\)
- Multimedia Leserbriefe
- Outtakes der Leserbriefe
- Videoplayer: Command & Conquer 3: Tiberian Sun

Tools: (Befinden sich im Verzeichnis \TOOLS\)
- Hypersnap Pro V3.42
- DirectX 6.1

PC Player Digital
- Die komplette Ausgabe 10/99 auf dieser CD

PC Player Datenbank
- Alle Spieletests seit der Erstausgabe

INHALT CD B

- **Vollversion: Gex 3D Enter the Gecko** (Komplett deutsche Version mit Handbuch und 17 Audiotracks)

DIE VOLLVERSION VON PC PLAYER PLUS



Die Echse seiner Majestät: Gex ist ein Geheimagent mit Stil und Smoking.

GEX 3D

Enter the Gecko

Agent wider Willen: Eigentlich wollte Gex nur in Ruhe seinen Lebensabend genießen. Doch fähige Echsen wie er werden gern für Spezialaufträge wie die aktuelle Begleit-CD der PC Player reaktiviert.

Geschicklichkeitsspielen verlieh »Gex 3D« zu seinem Erscheinungstermin Mitte 1998 eine neue Dimension. In feinster 3D-Manier präsentiert sich erstmals ein Jump-and-run, das die Vorteile von Beschleunigerkarten bis zur Neige auskostete. Die Geschichte ist recht ungewöhnlich: Als tapfere Echse sind Sie in acht gigantischen Leveln dafür verantwortlich, dass Unhold Rez in die Schranken verwiesen wird.

STARTHILFE

Gex 3D benötigt mindestens einen Pentium/166 mit 32 MByte RAM, eine 3D-Beschleunigerkarte ist Pflicht. Die Installation ist für Agenten geradezu spielend zu meistern: Über den Explorer auf SETUP.EXE klicken und die Fragen der Installationsroutine beantworten. Finito.

Gex 3D

Der eklige Rez hat es nämlich auf das Fernsehprogramm der Vereinigten Staaten abgesehen, dem er durch Fehlempfänge die Quoten verderben will. Nur durch den Erwerb von möglichst vielen Fernbedienungen können Sie diese Unterminierung des amerikanischen Programms verhindern. Die Fernbedienungen sind allerdings nicht leicht zu finden: Die jeweiligen Level sind groß, Filmmotiven nachempfunden und mit vielen Gegnern gespickt. In Toon TV warten klassische Cartoon-Figuren, im Kung-Fu-Kanal kampfbereite Mönche und ähnliches Eastern-Getier, im Gruselland kopfwerfende Gespenster oder untote Messerstecher.


Bevorzugtes Missionsziel für Gex sind Fernbedienungen, wie hier im Hintergrund zu sehen.


Als Super-Spezial-Echse besitzt Gex auch überdimensionierte Sprungkraft.

Ein Gex aber ist nicht wehrlos. Das wichtigste Hilfsmittel im Kampf für sauberen Antennenempfang ist sein gewaltiger Echsenschwanz, der so ziemlich jedem Gegner Respekt abverlangt und sich auch zu Supersprüngen nutzen läßt. Karatetritte aus vollem Lauf gefallen uns natürlich auch. Weitere Reptilabstammungs-Vorteile: Auf allen Vieren Wände hoch klettern, sich Fliegen mit der Zunge angeln oder an wackeligen Stellen eben diese nutzen, um den Halt zu verstärken und so besser vorwärts zu kommen.

Die Steuerung ist ausgefeilt und erfordert keine lange Einarbeitungszeit. Das trifft sich, kann man doch so besser auf die vielen kleinen Schmankerl achten, die die Programmierer überall ins Spiel eingebunden haben. Hervorragend ist die musikalische Untermalung, jeder Ort besitzt seine eigene, unverwechselbare Hintergrundmelodie. Oft müssen Sie außerdem nicht lange rätseln, in welchem Film Sie gerade befinden: In Cartoon-TV laufen Ihnen zum Beispiel Jägerferkel Elmer oder Wile E. Coyote über den Weg. Anleihen aus alten Klassikern nutzt Gex auch gern zu gefälligen Kommentaren; Sinnsprüche wie »Obi-Wan hat Dich viel gelehrt« dürften den meisten bekannt vorkommen. **(uh)**

SPIELEDEMOS AUF DER PC-PLAYER-CD

Exklusiv: **Battlezone 2**

Das originale »Battlezone« führte (zusammen mit »Uprising«) zur ersten Welle der 3D-Echtzeit-Strategiespiele. Auch der zweite Teil verknüpft das First-person-Genre mit dem Ressourcenmanagement eines Strategiespiels. So sind Sie in der Lage, in jedes Fahrzeug Ihres Fuhrparks einzusteigen und durch die Prärie zu brettern. Den eigenen fahrtüchtigen Einheiten (insgesamt existieren 30 verschiedene) erteilen Sie per Head-up-display Angriffs-, Verteidigungs- oder Bewegungsbefehle. Doch das ist noch lange nicht alles. Zudem werfen Sie immer ein Auge auf Ihre Basis, die fortlaufend ausgebaut wird. Sie managen wichtige Ressourcen für den Bau Ihrer Anlagen, führen Großangriffe durch oder wehren sich gegen plötzlich auftauchende Feinde in der Luft. Auch die künstliche Intelligenz Ihrer Verbündeten wurde seit dem Vorgänger merklich verbessert. Zum Beispiel sammeln Ihre Kumpels Erfahrungspunkte mit jedem abgeschossenen Opponenten. Erfahrene Mitstreiter retten Sie in heißen Situationen später aus den Fängen der Gegnermeute.





Auch in der Demoversion sollten Sie darauf achten, dass Sie sich nicht zu weit von den Kameraden entfernen, da ein Angriff auf gegnerische Einheiten im Pulk wesentlich effektiver ausfällt. Wächst Ihnen die Verantwortung über den Kopf, können Sie auch den Computer Befehle an Ihre Kumpanen erteilen lassen. Ihre Aufgabe in der Demoversion besteht schlicht und ergreifend darin, eine Absturzstelle ausfindig zu machen und abzusichern.

Genre: Echtzeit-Strategie
Hersteller: Pandemic Studios/Activision
Erfordert: Pentium/200, 32 MByte RAM, Windows 95/98, 3D-Karte
Benötigter Festplattenplatz: 30 MByte
Verzeichnis auf CD A: DEMOS\

Exklusiv: **Seven Kingdoms 2**

Eine wahre Herausforderung stellt die Demoversion »Seven Kingdoms 2« für alle Strategiefans dar. Gehört es doch zusammen mit dem Vorgänger zu den komplexesten Titeln dieses Genres. Die Besonderheiten am Genremix (stellen Sie sich einen Hauch Aufbaustrategie der Marke »Siedler« gepaart mit einer Prise Echtzeit-Strategie im Stile von »Warcraft 2« vor) sind verglichen zum Erstlingswerk Enlights dieselben geblieben. Vorsichtige Diplomatie, eine ausgefuchste Spionage und sorgfältiges Wirtschaften sind auch in Seven Kingdoms 2 der Schlüssel zum Erfolg. In SK2 wird weder Gold noch Holz abgebaut, sondern Ton, Kupfer und Eisen. Nachdem die Materialien in Fabriken verarbeitet worden, stehen sie zum Verkauf auf Märkten parat - anschließend bricht reger Handel zwischen den Nationen aus. Beträchtlich vereinfacht wurde auf vielfachen Wunsch das Wirtschaftssystem. Einzelne Berufe kamen unter das Fallbeil der Programmierer - jeder Untergebene ist nun für alles zuständig. Während eines Spaziergangs in unerforschtem Gelände finden Sie ab und zu auch magische Gegenstände, die Ihr Alter Ego mit Stärkepunkten auffrischt. Ein eingebautes Tutorial hilft bei Ihren ersten Gehversuchen im Fantasyland, das in der Vollversion zwölf verschiedene antike bis frühmittelalterliche Völker und sieben Monsterrassen beherbergt.







Genre: Rundenstrategie
Hersteller: Enlight Software
Erfordert: Pentium/120, 32 MByte RAM, Windows 95/98
Benötigter Festplattenplatz: 90 MByte
Verzeichnis auf CD A: DEMOS\

SPIELEDEMOS AUF DER PC-PLAYER-CD



B-HUNTER

Genre: Actionspiel
Hersteller: Interactive Vision/Midas Interactive
Erfordert: Pentium/166, 32 MByte RAM, Windows 95/98, 3D-Karte
Benötigter Festplattenplatz: 13 MByte
Verzeichnis auf CD A: \DEMOS\



CIVILIZATION CALL TO POWER

Genre: Strategiespiel
Hersteller: Activision
Erfordert: Pentium/133, 32 MByte RAM, Windows 95/98
Benötigter Festplattenplatz: 205 MByte
Verzeichnis auf CD A: \DEMOS\



GP 500

Genre: Rennspiel
Hersteller: Melbourne House/Hasbro Interactive
Erfordert: Pentium/200, 32 MByte RAM, Windows 95/98, 3D-Karte
Benötigter Festplattenplatz: 48 MByte
Verzeichnis auf CD A: \DEMOS\



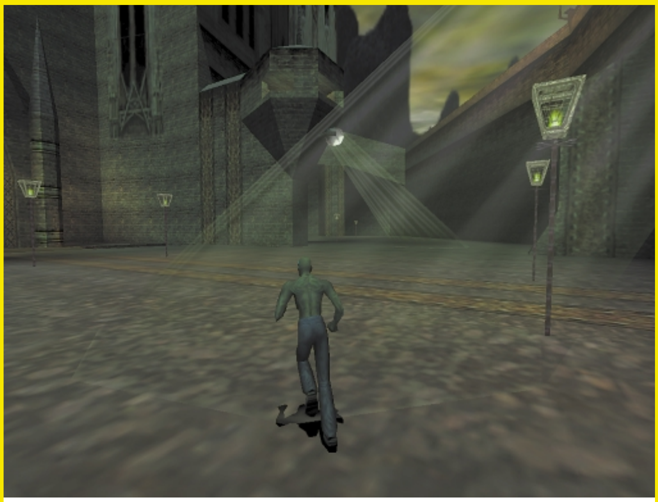
MIG ALLEY

Genre: Flugsimulation
Hersteller: Rowan/Empire Interactive
Erfordert: P/166, 16 MByte RAM, Windows 95/98, 4 MByte Grafikkarte
Benötigter Festplattenplatz: 73 MByte
Verzeichnis auf CD A: \DEMOS\



RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR

Genre: Action-Strategie
Hersteller: Red Storm Entertainment
Erfordert: Pentium/233, 32 MByte RAM, Windows 95/98, 3D-Karte
Benötigter Festplattenplatz: 108 MByte
Verzeichnis auf CD A: \DEMOS\

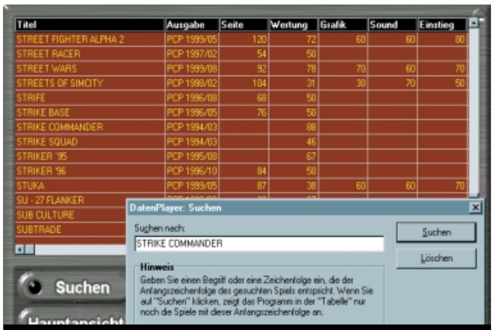


SHADOW MAN

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Iguana/Acclaim
Erfordert: Pentium/200, 32 MByte RAM, 3D-Karte
Benötigter Festplattenplatz: 97 MByte
Verzeichnis auf CD A: \DEMOS\

PC PLAYER Datenbank

Alle Spiele seit der Erstausgabe 1/93 finden Sie in der von unserem Programmier- und Videokünstler Henrik Fisch überarbeiteten Datenbank auf der A-CD. Mit Hilfe der eingebauten Suchfunktion können Sie einen oder mehrere Titel anzeigen lassen und diese in einer Tabelle ansehen. Sollten Sie den Textinhalt für den Eigenbedarf benötigen, kopieren Sie ihn einfach heraus. Selbstverständlich müssen Sie nicht auf den gewohnten Wertungskasten verzichten, diese sind dem Original im Heft für die Datenbank nachgebaut worden.



Die PC Player Datenbank zeigt die wichtigsten Infos und ein Bild des Spieles.



Mit der Suchfunktion finden Sie alle Resultate der getesteten Spiele in Tabellenform dargestellt.

VIDEO-CLIPS

Sämtliche Videos auf der CD A liegen im MPEG-Format vor. Das hat den Vorteil, dass die Clips auch noch im Vollbild-Modus gut aussehen. Die Filmchen starten Sie am komfortabelsten von unserer CD-Oberfläche aus. Klicken Sie dazu einfach auf den Button »Videos«, wählen Sie ein Video aus, und schon geht's los.

Sie finden die Clip-Dateien im Verzeichnis \VIDEOS\ auf der CD. MPEG-Videos brauchen zur Wiedergabe ein installiertes »Active-Movie«. Dieses Programm ist unter Windows 95B und Windows 98 normalerweise installiert. Wenn Sie Windows 95A benutzen, finden Sie einen Active-Movie-Player unter \PCP\AMOVIE.EXE

MULTIMEDIA LESERBRIEFE

Diesen Monat in den Multimedia Leserbriefen: Die Obrigkeit des Future Verlags macht uns auf freundliche Art und Weise den Mund mit einem hochmodernen Bürokomplex wässrig. Außerdem sind im ganzen Universum nach dem letzten Sommerschlussverkauf keine Baumwollunterhosen mehr zu finden, was unweigerlich zu einer prekären Notlage führt. Wenn Sie schon immer mal sehen wollten, mit welch kompetenten Methoden Rennspielexperte Udo seine Lenkräder testet, dann dürfen Sie sich die Multimedia Leserbriefe keinesfalls entgehen lassen.









Letzte Meldungen

Wann kommt Unreal Tournament?

Im September kam die Meldung, die Spieler wie Redakteure gleichermaßen schockierte: »Unreal Tournament« wird verschoben – die US-Version auf den Dezember, der deutsche Veröffentlichungstermin steht noch nicht einmal fest. Während Epic Megagames als Veröffentlichungstermin auf ihrer Website noch vom Herbst diesen Jahres spricht, sagt Publisher GT Interactive, dass der Titel frühestens am Jahresende erscheinen werde.



Unreal Tournament verschiebt sich mindestens auf Ende des Jahres.

Warum dann der Test in der PC-Player-Ausgabe 9/99? Von einigen kleinen Problemen mit der Direct3D- und OpenGL-Unterstützung abgesehen war die Beta voll spielbar und testfähig. Auch aus der deutschen GT-Pressemeldung geht der Grund der Verschiebung nicht klar hervor: »Es ist das Ziel von Epic Megagames, ein absolut ausgefeiltes und brillantes Produkt abzuliefern«, so GT-Produktmanager Achim Schmauss. Eine Verschiebung um fast ein halbes Jahr kann aber nicht mit dem Fixen kleinerer Bugs erklärt werden. Wir berichten weiter.

CLAN-ROLLENSPIEL

Blackstar Multimedia veröffentlicht eine Mischung aus Rollenspiel und Action-Adventure; entwickelt wurde das Ganze vom schwedischen Designteam Computerhouse. Nach der Auswahl einer der vier Charakterklassen geht es in klassischer Ego-Shooter-Darstellung durch neun Quests, die auf sieben riesige Level verteilt sind. 20 Waffen sind hilfreich bei der Lösung von etwa 100 Rätseln, die in zehnmal so vielen Räumen auf Sie warten.



Mix aus »Diablo« und »Ultima«: Clans von Computerhouse.

BULLFROG SCHWER IM STRESS

Bei Bullfrog entstehen gerade zwei neue Spitzentitel. »Theme Park World« setzt die Tradition der Leitung eines Vergnügungsparks fort, während »Dungeon Keeper 3« sich gerade im Planungsstadium befindet. Momentan arbeitet ein vierköpfiges Team inklusive Nick Goldsworthy am Konzept; einziger bisher bekannter Fakt: Dungeon Keeper 3 wird an der Oberfläche spielen.
Der Rest des Dungeon-Keeper-Teams arbeitet einmal an einer völlig neuen Spielidee, über die noch nichts bekannt ist, und zum zweiten an »Dungeon Keeper 2 plus«. Hier erwarten Sie zusätzliche Level und Viechzeug, außerdem ein Editor.



Wieder im Vergnügungspark mit Theme Park World.

PLAYSTATION AM PC

Der PlayStation-Emulator »Bleem!« ist nun auch in Deutschland erhältlich. Als Publisher fungiert CDV.



SIEDLER 4 ANGEKÜNDIGT

■ Neben »Battle Isle 4« und »Dragon's Lair 3D« hat Blue Byte auf der ECTS auch die Fortführung der »Siedler«-Serie angekündigt. Weitere Details stehen noch nicht fest, da die Arbeiten an »Die Siedler 4« gerade erst begonnen haben. Revolutionäre Änderungen sind aber nicht zu erwarten.

Sierra feuert 105 Mitarbeiter

Im Zuge einer Reorganisation und Fokussierung auf qualitativ hochwertige Produkte entlässt Sierra 105 Arbeitskräfte, davon allein 60 bei Dynamix. Von dieser Entwicklung betroffen sind die Spiele »Babylon 5«, »Orcs: Revenge of the Ancient« sowie die beiden Dynamix-Flugsimulationen »Desert Fighters« und »Pro Pilot Paradise«, der Nachfolger von »Pro Pilot 2000«. Auch das Online-Projekt »Middle Earth« wurde gestrichen. Ob letzterer Titel in Deutschland herauskommen wird, war zu Redaktionsschluss noch unbekannt. Generell will Sierra keine Flugsimulationen mehr veröffentlichen, der Markenname Dynamix soll nicht mehr benutzt werden.
Stattdessen konzentriert sich der Publisher auf Third-Party-Titel wie Produkte von Valve Software (»Half-Life«) und Blizzard (»Diablo«). Intern wird die Firma in drei Abteilungen aufgeteilt: Die Core Games (für Spieler interessant), Casual Entertainment (etwa die »You don't know Jack«-Reihe, die in Amerika von Sierra herausgebracht wird) und Home/Productivity. Letztere bringen Programme wie Gartendesigner und elektronische Kochbücher auf den Markt. Sierra legt Wert auf die Feststellung, dass die Entlassungen keine wirtschaftlichen Gründe hätten, da der Nettogewinn um 33 Prozent gestiegen sei, sondern an der mangelnden Qualität der eingestellten Produkte liegen.

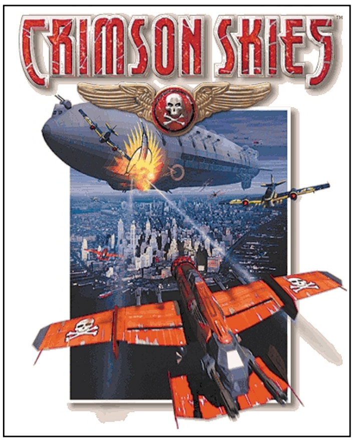
KURZ NOTIERT

■ Entgegen anderslautenden Gerüchten wird die Arbeit an **The Lady, the Mage and the Knight** nicht eingestellt. Entwickler Attic hat sich jedoch von Publisher Infogrames getrennt.

■ **Rollcage Stage 2** versetzt Sie wieder in überschlagfähige Rennwagen. 60 Rennautos und genauso viele Strecken sorgen zusammen mit zwölf neuen Waffen für Abwechslung.

Kampf am Himmel

Außer an »MechCommander 2« und »MechWarrior 4« arbeitet FASA Interactive im Auftrage von Microsoft an einer Umsetzung des Brettspiels »Crimson Skies«. Diese Mischung aus Flugsimulation und Strategiespiel versetzt Sie in die dreißiger Jahre einer Alternativwelt. Die Vereinigten Staaten existieren nicht mehr, nur ein lockeres Staatengebilde findet sich in Nordamerika. Riesige Zeppeline mit eigenen Flugzeugen fahren am Himmel entlang und sorgen für Passagier- und Frachtverkehr. Üble Piraten überfallen die Luftschiffe und stehlen dabei alles, was nicht niet- und nagelfest ist. Um dem entgegenzutreten, müssen Sie festlegen, wo Sie zuschlagen wollen, dann steigen Sie selbst ins Cockpit einer Maschine.



DIABLO-HALLOWEEN

Sierra veranstaltet in der Nacht vom 30. auf den 31. Oktober in den Planet-Hollywood-Restaurants in München, Berlin und Oberhausen Halloween-Parties. Außer 1000 Diablo-Spielen für Gäste ist der neue Christopher-Lambert-Film »Beowulf« als Sneak-Preview zu bewundern, genauso Videos aus »Diablo 2«.

RÜCKKEHR DER ALIEN-BRUT

Team 17 besinnt sich auf ihre erfolgreiche »Alien Breed«-Reihe am Amiga und kündigt »Alien Breed Conflict« an. Dieses 3D-Echtzeit-Strategiespiel soll im 3. Quartal 2000 erscheinen und wird Gegner bieten, die sich der Taktik des Spielers anpassen und dazulernen können. Als Führer eines kleinen Soldatentrupps müssen Sie Aufklärungs- und Rettungseinsätze absolvieren.



Durch düstere und beklemmende 3D-Umgebungen führen Sie in Alien Breed Conflict Ihre Soldaten.

Kriegsaffen

Entwickler Silicon Dreams arbeitet an »Warmonkeys«. Bei dem auf PC und Dreamcast gleichzeitig erscheinenden »Action-Taktik-Spiel« kommandieren Sie in 45 Leveln in bekannter Echtzeit-Manier eine von drei verschiedenen Sorten Truppen. Mehrere Blickwinkel sollen die dreidimensionale Darstellung übersichtlich machen.



Nette Lichteffekte sollen dafür sorgen, dass Warmonkeys auch optisch ein Genuss wird.

Interplay im Film

Die Interplay-Division Interplay Films bastelt gerade an Filmumsetzungen verschiedener Computerspiele. Darunter fallen »Descent«, »Fallout« und »Redneck Rampage«. An letzterem hat angeblich Columbia Pictures eine Option erworben. Gerüchte besagen, dass Betty Thomas Regie führen könnte. So freuen wir uns jedenfalls, die beiden Farmer Leonard und Bubba auf der Jagd nach ihrem preisgekrönten Schwein Bessie zu sehen, das von Außerirdischen entführt wurde.

ANNO 2000

Erstes Bildmaterial zum Nachfolger von »Anno 1602«: Direkt von den Entwicklern erreichten uns mehrere Bilder von Gebäuden, die im Spiel vorkommen werden.





NEUES INTERPLAY-ROLLENSPIEL

Unter dem Namen »Icewind Dale« soll im ersten Halbjahr des neuen Jahrtausends ein weiteres Rollenspiel von Interplay auf den Markt kommen. Es wird entwickelt von der »Fallout 2«-Kernmannschaft bei den Black Isle Studios. Das »Forgotten Realms«-Szenario spielt im namensgebenden Icewind Dale und basiert auf einer Trilogie von Robert Salvatore; allerdings wird keine der Romanfiguren im Spiel auftauchen. Als Spiel-Engine wird die BioWare-Infinity-Engine benutzt, die auch schon in »Baldur's Gate« und »Planescape: Torment« zum Einsatz kommt. Das Spiel konzentriert sich hauptsächlich auf das Erforschen von Dungeons, außerdem haben Sie immer eine Partie aus sechs Charakteren dabei, wodurch Icewind Dale wesentlich Multiplayer-freundlicher werden soll als noch »Baldur's Gate«.



Im Kampf gegen einen Giganten: Ihre Partie in Icewind Dale.

Hardware News

Neues aus dem Hardware-Land

Voodoo4 erst nächstes Jahr ? Erste GeForce- und Savage-2000-Chips? Willkommen bei den Hardware-News ...

Voodoo in der Krise?

■ Letzten Meldungen zufolge hat 3Dfx ernsthafte Bedenken, den angekündigten Voodoo3-Nachfolger namens Napalm noch in diesem Jahr fertigzustellen. CEO (Geschäftsführer) Greg Ballard rechnet mittlerweile mit einer breiten Einführung im Februar, eher sogar Mitte März 2000 (erste Modelle gehen aber angeblich schon Ende diesen Jahres an die Presse raus). Allerdings soll der neue Chip dann zu besagtem Zeitpunkt alles in den Schatten stellen, was sich bis dorthin auf dem Grafikkartenmarkt tummelt.

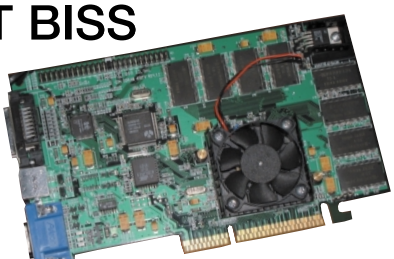
■ Probleme, an denen eindeutig Microsoft, nicht aber 3Dfx die Schuld trägt, tauchten mit **Voodoo3 3500**-Grafikkarten auf. Solange die Software WebTV neben dem Internet Explorer 5 installiert ist, fangen »Quake 3 Arena Test« und das »Unreal Tournament 3Dfx«-Demo während des Spiels fürchterlich an zu ruckeln. Ein Patch zwar ist in Vorbereitung, momentan bleibt Ihnen jedoch nichts anderes übrig, als WebTV vor einem Spielchen vorübergehend zu deinstallieren.

DIAMOND RIO 500

■ Der erfolgreiche MP3-Player Diamond Rio bekommt in den kommenden Wochen einen Nachfolger. Der Frischling **Rio 500** ist in der Lage, 64 MByte (mit Speichererweiterung bis zu 96 MByte) an Daten aufzunehmen, was umgerechnet etwa einer Dauer von zwei Stunden Musik entspricht. Zur Datenübertragung wird das 78 Gramm leichte Gerät (91 x 64 x 19 mm) an den USB-Port angeschlossen. Im Lieferumfang enthalten sind zudem hochwertige Kopfhörer. Erhältlich ist der Rio 500 zum Preis von 570 Mark in drei Farb-Ausführungen (Blau, Grau und Transparent).



VIPER II MIT BISS



■ Basierend auf dem Savage-2000-Chipsatz wird Diamond einen Viper-Nachfolger namens Diamond Viper II in die Menge werfen. Erscheinungszeitpunkt ist aller Voraussicht nach Ende Oktober. Zum Preis von circa 380 Mark wird das kleinere Modell verkauft, während die leistungsfähigere Ausführung »Viper II LE« zum Preis von 500 Mark über die Ladentische wandert. Letzteres Modell trägt doppelt so viel Speicher (64 MByte) wie der kleinere Begleiter (32 MByte RAM) und kommt ein paar Wochen später heraus.



Der 3D-Prophet von Guillemot trägt als eine der ersten Grafikkarten den neuen GeForce-256-Chip von Nvidea.

GUILLEMOT IM GESCHWINDIGKEITSRAUSCH

■ Basierend auf dem noch im Oktober erhältlichen GeForce 256 von Nvidia wird Guillemot einer der ersten Hersteller sein, die mit jenem Hochgeschwindigkeitschip auf den Markt kommen. Zielgruppe sind, wie hätte es anders sein können, die Hardcore-Gamer. Die **3D-Prophet** getaufte Karte wird mit 32 MByte RAM und AGP2X/4X-Unterstützung ausgestattet sein. Weiterhin sind natürlich sämtliche Vorteile des GeForce 256 mit von der Partie. So zum Beispiel das in die Hardware integrierte Transform & Lighting und Cube Environment Mapping. Auch ein TV-Ausgang wird sich auf der Kartenrückseite befinden. Ein genauer Preis stand zu Redaktionsschluss noch nicht fest, er wird aber zwischen 500 und 600 Mark liegen.

In der Mache: Neue Soundblaster-Karte

■ Creative werkelt an einem Soundblaster-Nachfolger namens **Soundblaster Live! Platinum**. Als Neuerung bietet die Soundkarte eine neue Anschlussmöglichkeit. So können Sie ab sofort externe Geräte an einer Frontblende im Computer anschließen. Dazu sollten Sie an der Vorderseite Ihres Rechners einen freien 5,25-Zoll-Schacht haben, in den Sie die Blende einbauen. Danach stehen am so genannten Live! Drive digitale Ein- und Ausgänge, ein Kopfhörerausgang, Midi-Anschlüsse und ein Lautstärkeregler zur Verfügung. Mit dabei ist natürlich wieder ein gigantisches Softwarepaket, worunter sich auch die neueste Version der Live! Ware (3.0) befindet. Der bereits in Sondblaster-Live-(Value)-Karten eingebaute EMU10K1 wird aller Voraussicht nach auch im Platinum seinen Dienst verrichten. Insider behaupten, dass Creative noch nicht alle Ressourcen davon genutzt hat und so noch ein paar Trümpfe im Ärmel parat hält.



Bisher wird noch über dem neuen Packungsdesign der Live! Platinum gegrübelt.

Spiele-Charts

Die internationalen Hitparaden verdeutlichen: Andere Länder, andere Sitten.

PC PLAYER LESER TOP 20

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller
1	(1)	**Half-Life (deutsch)**	Sierra/Havas Interactive
2	(4)	**Need for Speed 4**	Electronic Arts
3	(2)	**Jagged Alliance 2**	Topware Interactive
4	(23)	**Anno 1602**	Sunflowers
5	(–)	**Rollercoaster Tycoon**	Microprose/Hasbro
6	(6)	**Starcraft**	Blizzard/Havas Interactive
7	(15)	**Outcast**	Infogrames
8	(5)	**Die Siedler 3**	Blue Byte
9	(7)	**Baldur's Gate**	Interplay
10	(19)	**Unreal**	GT Interactive
11	(8)	**Indiziertes Spiel**	Interplay
12	(9)	**Dungeon Keeper 2**	Bullfrog/Electronic Arts
13	(18)	**Age of Empires**	Mircosoft
14	(13)	**X-Wing Alliance**	LucasArts/THQ
15	(11)	**Mech Warrior 3**	Microprose/Hasbro
16	(27)	**FIFA 99**	EA Sports
17	(10)	**Diablo**	Sierra/Havas Interactive
18	(12)	**Alpha Centauri**	Firaxis/Electronic Arts
19	(–)	**Anstoss 2**	Ascaron
20	(20)	**Heroes of Might & Magic 3**	3DO/Ubi Soft

■ Quelle: Leserzuschriften an die Redaktion PC Player. Erhebungszeitraum August 1999

VERKAUFS-CHARTS

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller
1	NEU	**Command & Conquer 3**	Westwood/Electronic Arts
2	(1)	**Need for Speed 4**	Electronic Arts
3	(17)	**Star Wars Episode 1: Dunkle Bedrohung**	LucasArts/THQ
4	(2)	**Dungeon Keeper 2**	Bullfrog/Electronic Arts
5	(4)	**Outcast**	Infogrames
6	NEU	**Bundesliga Stars 2000**	EA Sports
7	(3)	**Hidden & Dangerous**	Take 2
8	(6)	**Rollercoaster Tycoon**	Microprose/Hasbro
9	NEU	**Star Wars Episode 1: Racer**	LucasArts/THQ
10	(7)	**Die Siedler 3**	Blue Byte
11	(11)	**Official Formula One Racing**	Eidos
12	(5)	**X-Beyond the Frontier**	Egosoft
13	(9)	**Heroes of Might & Magic 3**	3DO/Ubi Soft
14	(15)	**Star Trek: Birth of the Federation**	Microprose/Hasbro Interactive
15	NEU	**Shadow Man**	Iguana UK/Acclaim
16	(16)	**Midtown Madness**	Microsoft
17	(18)	**Anno 1602**	Sunflowers
18	(13)	**Civilization: Call to Power**	Activision
19	(19)	**Command & Conquer 2 Megabox**	Westwood/Electronic Arts
20	(12)	**Die Völker**	JoWood/Infogrames

■ Quelle: Media Control. Erhebungszeitraum: 16.–31. August 1999.

MITMACHEN UND GEWINNEN

Neben den aktuellen Verkaufs-Charts aus Deutschland, England und den USA finden Sie auf dieser Seite die Leser-Hitparade von PC Player. Hier stehen die Titel weit oben, die gerade mit Begeisterung gespielt werden. Wählen Sie mit, um ein möglichst repräsentatives Ergebnis zu garantieren. Als zusätzliche Motivation verlosen wir jeden Monat unter allen Einsendern Topspiele aus den Charts oder einige Hardware-Leckerbissen.
Um mitzumachen, schnappen Sie sich einfach die »Leservotum«-Postkarte, die Teil des Karton-Beiheftes in jeder Ausgabe ist. Auf der Vorderseite können Sie unter »Wertungen für die Charts« Ihre drei aktuellen Lieblingsspiele angeben. Wenn Sie gerade den Kugelschreiber in der Hand haben, könnten Sie außerdem gleich die Rückseite bearbeiten und uns wissen lassen, was Ihnen in dieser Ausgabe von PC Player am besten gefallen hat. Denken Sie bitte an Ihre Absenderangabe, gönnen Sie dem Kärtchen eine Briefmarke.
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

GEWINNER



Der Preis diesmal von Westwood/ Electronic Arts:

5 Command & Conquer 3: Tiberian Sun

Gewinner:
Renate Bülow, Berlin
Jörg Ebel, Giesen
Marcus Fasel, Essen
Benjamin Fraßmann, Meßstetten
Patrick Haas, Siegen

Sollte Ihnen Fortuna dieses Mal nicht hold gewesen sein: Neues Spiel, neues Glück.

USA-CHARTS

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller
1	NEU	**Rainbow Six Gold Edition**	Red Strom Entertainment
2	(4)	**Rollercoaster Tycoon**	Microprose/Hasbro
3	(–)	**Starcraft**	Blizzard/Havas Interactive
4	(8)	**SimCity 3000**	Electronic Arts
5	(–)	**Cabela's Big Game Hunter 2**	Activision
6	(–)	**Indiziertes Spiel**	Sierra/Havas Interactive
7	(–)	**Hoyle Casino 99**	Sierra/Havas Interactive
8	NEU	**Star Trek: Starfleet Command**	Interplay
9	(–)	**Need for Speed 3**	Electronic Arts
10	(–)	**Monopoly**	Hasbro Interactive

■ Quelle: PC Data, Erhebungszeitraum: August 1999.

ENGLAND-CHARTS

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller
1	NEU	**Command & Conquer 3**	Westwood/Electronic Arts
2	(1)	**Championship Manager 3**	Eidos
3	(3)	**Star Wars Episode 1: The Phantom Menace**	LucasArts/THQ
4	(2)	**Hidden & Dangerous**	Take 2
5	NEU	**F.A. Premier League Stars**	EA Sports
6	(4)	**Indiziertes Spiel**	Interplay
7	NEU	**Civilization 2: Test of Time**	MicroProse/Havas Interactive
8	(5)	**Aliens vs. Predator**	Fox Interactive
9	(8)	**Rollercoaster Tycoon**	Microprose/Hasbro
10	(7)	**Star Wars Episode 1: Racer**	LucasArts/THQ

■ Quelle: CTW, Erhebungszeitraum: August 1999

PC PLAYER GRUFT



Es stand in PC Player 11/94 – die Spielewelt vor 5 Jahren.

SOS im Weltall

Unser Titelbild schmückte ein Bild zu Sid Meiers Strategie-Epos »Colonization«, am unteren Rand drängte sich Microsofts »Space Simulator« ins Geschehen. Zu dumm, dass Rechenungenauigkeiten und das Ignorien von Albert Einsteins Relativitätstheorie dem Trip ins All ein paar schwarze Löcher in den Weg werfen. Abteilung »Fortsetzung folgt«: Vier der fünf Wertungsbesten dieses Monats sind Nachfolger zu bekannten Spielen.

Schöne Spiele

Die am höchsten bewerteten Spiele in dieser Ausgabe:

Colonization	88 (von 100 Punkten)
Microsoft Golf 2.0	88
FIFA Soccer CD	85
Master of Magic	84
Doom 2: Hell on Earth	83

Das Zitat des Monats

»Wenn aus kleinen Jungs große Jungs werden, wünschen sie sich (neben der obligatorischen Eisenbahn) einen Billardtisch fürs Wohnzimmer (was meist am Widerstand der Lebensgefährtin oder Dispokredit-Limit scheitert.« Heinrich Lenhardt weiß, was echte Männer brauchen (entdeckt im »Arcade Pool«-Test).

Die Top-5-Verkaufshits (Diskette) im Oktober 1994

1. TIE-Fighter
2. FIFA International Soccer
3. Die Siedler
4. Theme Park
5. SimCity 2000



Bundesprüfstellen-Chefin Elke Monssen-Engberding

Zensur pur?

Passend zum Test von »Doom 2: Hell on Earth« schauten wir bei der Bundesprüfstelle in Bonn vorbei. Ein spannendes Gespräch zu den Themen Indizierungen, Kettensägen und Hakenkreuzen in Spielen gipfelte in folgender Aussage der Prüfstellenchefin Elke Monssen-Engberding: »Ist es denn in unserem Interesse, dass man spielerisch eingeimpft bekommt, Menschen auf brutale Art und Weise zu töten?(ra)

Die Ära der Silberpfeile

KURZ NOTIERT

■ **Der Klassiker Space Ace** erscheint für DVD-Player. Witzigerweise lässt es sich mit der DVD-Fernbedienung steuern.

■ **Hasbro kauft Wizards of the Coast,** Entwickler der Trading-Cards-Spiele »Magic - The Gathering« und »Pokémon«.

■ **Devide by Zero**, Entwickler von »Fighting Steel«, haben sich von SSI getrennt und suchen nun einen neuen Publisher.

■ **Ubi Soft** bringt die Paragliding-Simulation **Hang Sim** in einer verbesserten Version heraus; den Test der Original-Version finden Sie in der PC Player 11/98.

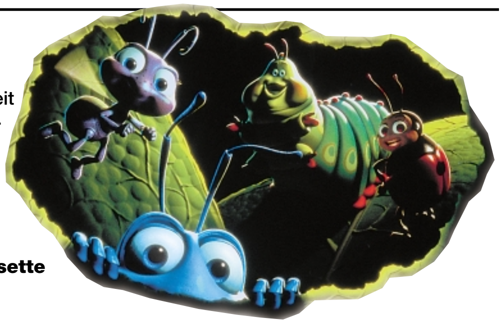
In die gute alte Zeit der Mercedes-Silberpfeile und Autos der Auto-Union sowie Bugatti versetzt Sie <B>Spirit of Speed, 1937<B>. Auf neun legendären Kursen wie dem Avus brettern Sie mit 16 Boliden aus den Dreißigern um Ruhm und Ehre. Anders als bei »Grand Prix Legends« wird nicht auf absolute Genauigkeit der Fahrphysik gesetzt, sondern eher an den Spaß beim Rennen gedacht. Trotzdem fliegen die Gefährte leicht aus den Kurven und sind auch nicht sonderlich spurstabil. Schon im nächsten Monat soll die Testversion bei uns eintrudeln, dann wissen wir mehr über die Historie der Autorennen. **(mash)**



Mit dem Silberpfeil über die Avus-Strecke. (Spirit of Speed, 1937)

Spirit of Speed, 1937 - Fakten
Hersteller: MicroProse
Genre: Rennspiel
Termin: Oktober '99
Internet: www.microprose.com

GEWINNEN MIT FLIK



Die Abenteuer von Flik, der Ameise, begeisterten Jung und Alt. Nicht zu vergessen die umwerfenden Outtakes in diesem zweiten, abendfüllenden Spielfilm von den Computeranimations-Spezialisten Pixar (»Toy Story«). Rechtzeitig zum Verkaufsstart des Videos »Das große Krabbeln« haben wir eine kleine Verlosung für Sie. In Zusammenarbeit mit Disney und der Agentur E.S.P. verlosen wir



1. und 2.Preis:
Jeweils ein PC-Spiel »Das große Krabbeln«
3. und 4.Preis:
Jeweils eine Videokassette »Das große Krabbeln«

Schicken Sie einfach eine Postkarte an:
Future Verlag GmbH
Redaktion PC Player
Stichwort Flik
Rosenheimer Strasse 145h
81671 München

Einsendeschluß ist der **4.11.1999**, der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen. Mitarbeiter des Future Verlags, der Agentur E.S.P., Disney und allen anderen beteiligten Firmen dürfen leider nicht mitmachen.

GESPRÄCH MIT HUBERT JOLY, DEM GESCHÄFTSFÜHRER VON HAVAS INTERACTIVE

PC Player: Verraten Sie uns doch bitte, die Pläne von Havas im Online-Bereich .

Hubert Joly: In der nächsten Zeit werden wir unsere Internet-Aktivitäten erheblich erweitern und in Irland einen europäischen Server für unseren Spieledienst Won.net aufstellen. Damit wollen wir das won.net zu einem der weltweit führenden Spieledienste ausbauen.

PC Player: Aber machen Sie damit nicht dem hauseigenen Battle.net Ihres Labels Blizzard Konkurrenz?

Joly: Ich denke nein. Das Battle.net bleibt nach wie vor den Blizzard-Spielen vorbehalten. Das Won.net dagegen steht jedem Spielehersteller offen. So wird etwa Activision mindestens neun ihrer Produkte, darunter »Heavy Gear 3« und »Vampire«, darüber betreiben.



Das Won.net (www.won.net) soll zu einem der weltweit führenden Spieledienste ausgebaut werden.

PC Player: Und wie steht es mit weiteren Herstellern?

Joly: Wir stehen in Verhandlungen mit etlichen weiteren Spieleherstellern, Namen zu nennen wäre allerdings noch etwas verfrüht, aber zum Jahresende werden zumindest 30 Spiele über das Won.net betrieben.

PC Player: Wie wollen Sie eigentlich die auflaufenden Unkosten wieder reinholen, schließlich ist das Won.net ein Gratis-Spieledienst?

Joly: Sozusagen indirekt, denn mit der Banner-Werbung alleine klappt das kaum. Der Punkt ist aber, dass ein PC-Spiel in aller Regel eine Umlaufzeit von maximal 18 Monaten hat. Mit einem Spieledienst dagegen lässt sich diese Zeitspanne mehr als verdoppeln. Schauen Sie doch nur mal ins Battle.net, dort spielen die Leute bis zum heutigen Tage mit Begeisterung »Diablo« und »Starcraft«.



Hubert Joly, der Geschäftsführer von Havas Interactive, hat große Pläne mit dem Spieledienst Won.net.

PC Player: Aha, also handelt es sich bei Spielediensten eigentlich nur um eine besonders raffinierte und durchaus nachahmenswerte Form der Werbung. Wir danken für das aufschlußreiche Gespräch. (md)

MIT ÜBERSCHALL INS NEUE JAHRTAUSEND

Nur noch wenige Wochen, dann startet der dienstälteste Flugsimulator ins nächste Jahrtausend. Der **MS Flight Simulator 2000** bietet neben einigen neuen Flugzeugen wie der Boeing 777-300 und der Concorde auch siebenmal mehr Flughäfen als der Vorgänger - insgesamt über 21 000! Das Wetter lässt sich nun sehr genau voreinstellen; per Knopfdruck können Sie sich sogar das aktuelle Wetter zu irgendeinem Punkt auf der Erde herunterladen. Diese Daten stammen von Jepperson (die Standard-Bezugsquelle in den USA) und werden einmal pro Stunde aktualisiert. **(mash)**

Microsoft Flight Simulator 2000 - Fakten
Hersteller: Microsoft
Genre: Flugsimulation
Termin: Oktober '99
Internet: www.microsoft.com/games/fs2000



Der Detailgrad der großen Städte hat dramatisch zugenommen. (MS Flight Simulator 2000)



Über die A 45 nach Dortmund: Das Taxi drängen wir einfach von der Überholspur. (Autobahn Raser 2)

AUF DEM HIGHWAY IST DIE HÖLLE LOS

Als Teilnehmer an einem illegalen Rennen durch Deutschland und Österreich geht es in **Autobahn Raser 2** nach Wien, Hamburg, Berlin und München - natürlich über die entsprechenden Autobahnen. Im Vergleich zum Vorgänger sollen Grafik und Fahrverhalten merklich verbessert werden. Inklusive Bonuswagen dürfen Sie Platz am Steuer von insgesamt 13 Autos nehmen, zu ihnen gehören Opel Astra, New Beetle, Trabant und Audi TT. Die Stadtkurse sollen eher den realen Gegebenheiten entsprechen als noch in »Autobahn Raser«, trotzdem handelt es sich hier nach wie vor um einen Fun-Racer. **(mash)**

Autobahn Raser 2
Hersteller: Davilex
Genre: Rennspiel
Termin: Oktober '99
Internet: www.davilex.com

Was hüpft und springt denn da?

Gleich zwei Ubi-Soft-Spiele mit hohem Niedlichkeitsfaktor kommen im Oktober in die Geschäfte, und auf beide warten Käufer wie Redakteure schon seit rund eineinhalb Jahren: **Rayman 2** zeigt Firmenmaskottchen Rayman erstmals in drei Dimensionen. So hüpft und springt der arm- und beinlose Geselle durch 20 Welten und muss dabei verhindern, dass die Bevölkerung seiner Welt von Piraten an einen intergalaktischen Zoo verkauft wird.


Auch schwimmenderweise kann sich Rayman bewegen.

Tonic Trouble ist da weitaus rätsellastiger. Zwar arbeitet sich Hauptdarsteller Ed ebenfalls durch zwölf große Level vor, doch der Anteil an Hopsereien ist erkennbar geringer. Stattdessen muss er sich mit mörderischem Gemüse herumschlagen, insgesamt 40 verschiedene Charaktere machen unserem Protagonisten das Leben schwer. Wie sich die beiden Recken im Test halten, erfahren Sie voraussichtlich in der nächsten Ausgabe. **(mash)**


In was für einen Schlamassel hat Ed sich nun schon wieder gebracht?

Ubi Soft - Fakten

Spiel	Genre	Termin
Rayman 2	Jump-and-run	Oktober '99
Tonic Trouble	Action-Adventure	Oktober '99

Internet: www.ubisoft.de

Wunder gibt es immer wieder

Im Kielwasser von »Heroes of Might and Magic 3« kommt ein weiteres, ähnlich geartetes Runden-Strategiespiel: **In Age of Wonders** kämpfen böse Dunkelelfen gegen die Menschheit. Sie übernehmen eine von zwölf verschiedenen Rassen, die durch anzuwerbende Helden besser kämpfen. Über 50 dieser Recken bevölkern die Fantasy-Welt und können an Erfahrung und anderen Charakterwerten gewinnen. Durch fleißiges Forschen an einzelnen Zaubersprüchen steigern die schlagkräftigen Kameraden zudem ihre magischen Kräfte. Je nach Ihrem Abschneiden in den einzelnen Schlachten entwickelt sich die Kampagne in die eine oder andere Richtung. Auf den Schlachtfeldern finden Sie in Verstecken, etwa alte Burgruinen, nützliche Artefakte.


Sieg! Ihre Anstrengungen werden mit schönen Artworks belohnt. (Age of Wonders)


Rundenweise kämpfen Sie gegen garstiges Getier. (Age of Wonders)

Mit Hilfe eines Editors designen Sie eigene Kampagnen und Helden, mehrere Multiplayer-Optionen via E-Mail, Netzwerk oder Internet lassen Sie mit Freunden in der ganzen Welt spielen. **(mash)**

Age of Wonders - Fakten

Hersteller: Triumph Studios/Take 2 Interactive
Genre: Strategie
Termin: Oktober '99
Internet: www.ageofwonders.com

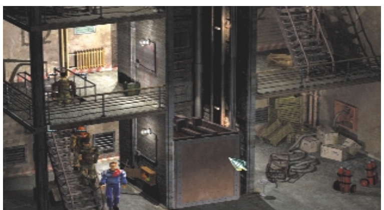
Gorky Park

Topwares Rollenspiel **Gorky 17** nähert sich der Vollendung und soll schon Mitte Oktober in den Läden stehen. In der uns gezeigten Preview-Version waren ziemlich alle Features des Spiels vorhanden; so zeigt sich etwa, dass alle Endgegner eine bestimmte Strategie erfordern, um mit ihnen fertigzuwerden. Auch stecken fast alle Karten voller guter und böser Überraschungen. Ihre Gruppe besteht anfangs aus drei Mann und kann bis zu fünf Mitglieder umfassen; zuweilen tauchen überlebende Menschen auf, aber auch monströse Kreaturen schlagen sich auf Ihre Seite in der Hoffnung auf Heilung.
Denn im polnischen Gorky 17 wurden nicht nur Agenten für ihren Aufenthalt im Westen ausgebildet, sondern auch üble genetische Experimente durchgeführt. Während die Russen alle Gorkys auf ihrem Territorium vernichtet haben, bedürfen die Ereignisse in Polen einer genaueren Untersuchung durch die NATO. **(mash)**

Gorky 17 - Fakten

Hersteller: Topware Interactive
Genre: Rollenspiel
Termin: Oktober '99
Internet: www.gorky17.com


Kleines Kämpfchen gefällig? Einige Waffen betäuben die Monster. (Gorky 17)


Leider können wir den Aufzug nicht benutzen und müssen Treppen steigen. (Gorky 17)

TAKTIEREN IN 3D

Neben »Earth 2150« und »Dark Reign 2« steht mit **Thandor** ein weiteres Echtzeit-Strategiespiel an, das komplett in 3D dargestellt wird. Bis jetzt sind ähnliche Titel von der Käuferschicht nicht akzeptiert worden, in der nächsten Ausgabe können wir jedoch im Test zumindest klären, wie hoch die Qualität dieses deutschen Produktes ist. In jedem Fall sollen nach der Veröffentlichung neue Einheiten über das Internet angeboten werden, außerdem finden die Auseinandersetzungen zu Wasser, zu Lande und in der Luft statt. Erfreulich auch, dass die Kampagnen nicht linear verlaufen, sondern sich verzweigen. Auf der Thandor-Website steht übrigens das Intro zum Download bereit. **(mash)**

Thandor - Fakten
Hersteller: innonics
Genre: Echtzeit-Strategie
Termin: Oktober '99
Internet: www.thandor.de



Mit schicken Lichteffekten und 3D-Darstellung will sich innonics abheben. (Thandor)



Nun können Sie einen Schlag auch mit nur einem Mausklick ausführen. (Links LS 2000)

SCHLAGSCHUSS

Nach der Lizenzübernahme wird nun die von Access stammende Referenz-Golfsimulation von Microsoft veröffentlicht. In **Links LS 2000** erwarten den Golfer fünf neue Kurse einschließlich St. Andrews Old Course, wo die Millenium Open stattfinden werden. Außerdem können Sie vier neue Spieler auswählen, also insgesamt zwölf. Microsoft versichert, dass alle alten Add-ons zu »Links« auch hier noch funktionieren werden. Neben der gewohnten Art mit der Maus zu schlagen, gibt es einen Modus, in dem ein einziger Mausklick zum Abschlag reicht. Inklusive der fünf neuen Spielmodi erhöht sich deren Gesamtanzahl somit auf 35. **(mash)**

Links LS 2000 - Fakten
Hersteller: Access Software/Microsoft
Genre: Sport
Termin: Oktober '99
Internet: www.microsoft.com/games/links2000/

NACH SPIEL

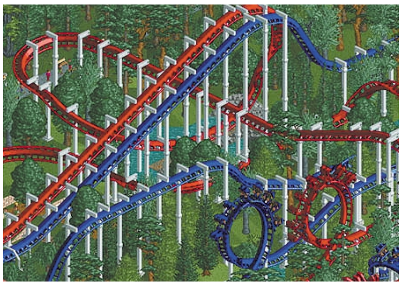


Erst ein paar Monate nach seinem Erscheinen lässt sich absehen, ob ein großer Titel zum erwarteten Hit avancierte oder floppte. Diese Rubrik wirft daher ein Schlaglicht auf die populärsten Publikumslieblinge – respektive solche, die es gern geworden wären.

RollerCoaster Tycoon

KURZBESCHREIBUNG

Bei »Rollercoaster Tycoon« verwandeln Sie brachliegende Wiesen und heruntergekommene Vergnügungsparks in Zentren des Frohsinns. Kern eines jeden Parks sind die namensgebenden, abenteuerlichen Achterbahnen, die Sie völlig frei konstruieren können, aber nicht müssen. Nebenbei platzieren Sie Karussells, Geisterbahnen oder Frittenbuden, kommandieren Ihr Personal herum und delektieren sich dabei am lebensfrohen Parkpanorama.



HERSTELLER



Marketing-Managerin Julia Erhard von MicroProse kam vor Freude ins Stottern; mit dem Verkauf, der wieder einmal die magische Grenze von 100 000 Exemplaren überstieg, war bei den eher durchschnittlichen Wertungen unserer Konkurrenzmagazine nicht mehr gerechnet worden. Gründe sieht sie vor allem in der Zugänglichkeit (»Ein Spiel für die ganze Familie«) und der Vielzahl an Möglichkeiten (»Bietet mehr, als es bei einer oberflächlichen Betrachtung zunächst scheint«) MicroProse hat noch große Pläne: Am 22.10. kommt die Zusatz-CD »Added Attraction Pack«, außerdem soll in einer Sonderedition ein deutscher Vergnügungspark nachgebildet werden.

HÄNDLER

Diesmal war der gelassene David Fioretti am Telefon des Spielwarengeschäfts »PC Fun«. Der Verkauf läuft hervorragend, ganz wie bei einem echten Top-Titel; David legt aber Wert auf die Feststellung, dass er sich deshalb nicht behaglich den Bauch streicht. (So etwas zu behaupten läge uns fern.) Die Zielgruppe ist äußerst breit gefächert, von jungen Schülern bis zu über 50-Jährigen ist alles vertreten; ein älterer Herr stürmte sogar schon nach drei Tagen begeistert den Laden und wollte Zusatz-CDs kaufen. Auch sonst macht RT die Träume eines jeden Verkäufers wahr: Bis heute lief keine einzige Reklamation oder Beschwerde ein, außerdem scheint das Programm (bis auf den inzwischen ausgemerzten Sommerzeit-Fehler) das Wort »Bug« nicht zu kennen. Vom Erfolg wurde Fioretti überrascht, in dieser Form hatte er ihn nicht erwartet.

TESTER-MEINUNG



Manfred Duy bekam leuchtende Kinderaugen, was prächtig mit seinen grauen Haaren harmonierte; für ihn ist Rollercoaster Tycoon eines der seltenen Programme, bei denen allein schon das Zuschauen einen Heidenspaß macht. Lediglich die geringe Zahl der Parks (21) und die fummelige Steuerung irritierten ihn. Thomas Werner war vor allem von der Vielzahl der gestalterischen Möglichkeiten beeindruckt, monierte jedoch den umständlichen Wegebau und die Ähnlichkeit zum Vorbild »Theme Park«. Dennoch gab es eine feine, saubere 83.

LESER

Unser unbestechliches Leserecho war trotz allen Lobes auch von leichter Kritik durchzogen. Fast jeder war von der Idee des Achterbahnbaus angetan und hält RT aufgrund dieses Aspekts auch für ein originelles Spiel; Christian Revermann (Lingen) bemängelte aber die geringe Szenarienzahl und vermisste Cafes oder Restaurants. Auch Olaf Schwarzkopf (Berlin) zweifelt an der Langzeitmotivation: »Hat man erst mal alle Achterbahnen durch, gibt es nichts Neues mehr. Außerdem war die Musik eher lausig. Dennoch: Man kann stundenlang in einem fertigen Park einfach nur zuzuschauen, wie die Gäste durch die Achterbahnen sausen.« Abschließend noch unser freier Redakteur und Berlin-Fan Alex Brante: »Ein sehr nettes Spiel, mit viel Liebe zum Detail gemacht. Leider ist es nur viel zu leicht.« Unser kleiner Profi mal wieder. **(uh)**

Chart-Erfolge:

In wilder Achterbahnfahrt schaukelt sich das Spiel allmählich auf einem immer noch ansehnlichen Niveau ein.

März 1999	Platz 1
April 1999	Platz 6
Mai 1999	Platz 2
Juni 1999	Platz 8
Juli 1999	Platz 6
August 1999	Platz 8

Leser-Charts:

Ein merkwürdiges Ergebnis – wenn uns kein Fehler unterlief, sind die Fans scheinbar äußerst sprunghaft.

März 1999	Platz 24
April 1999	Platz 14
Mai 1999	Platz 11
Juni 1999	Platz 6
Juli 1999	n. plaziert
August 1999	Platz 5

PC PLAYER WERTUNG

Hersteller: MicroProse
Genre: Wirtschaftssimulation
Test in Ausgabe: 4/99

SPIELSPASS 83





London in Herbstfarben

London ist immer eine Reise wert, trotz des schlechten Essens und Wetters. Vor allem im September, wenn die Fachmesse ECTS ihre Pforten.

Kennen Sie das auch? Man geht im Spätsommer in einen Supermarkt und findet bereits Spekulatius und Lebkuchen für das Weihnachtsgeschäft. Ähnlich kommen wir uns beim Besuch der ECTS vor, denn die meisten der dort angepriesenen Leckerbissen stehen erst zum Christfest in den Läden.
Trotzdem mischte sich bei uns nicht nur im Vergleich zur E3 ein schaler Beigeschmack ins Menü, denn die ganze Messe wirkte weniger belebt als im Vorjahr. Man konnte sich - im Gegensatz zu 1998 - an jeder beliebigen Stelle unterhalten, ohne von enervierender Musik übertönt zu werden, weder Hupfdohlen noch sonstige Lara-Lookalikes versuchten die Besucher zu ihren Ständen zu zerren, insgesamt fanden weniger Events statt. Neu für uns war zudem, dass wir uns diesmal im verlagseigenen Future-Stand zwischen den Terminen ein wenig ausruhen konnten.

Nicht alle Hersteller waren da

Die vergleichsweise ruhige Situation lag zum Teil sicherlich daran, dass einige der großen Publisher gar nicht erst erschienen waren. So etwa Microsoft und Electronic Arts, Havas Interactive und Eidos. Letzterer führte in einem Ministand lediglich einigen englischen Journalisten »Tomb Raider 4« vor, von den anderen waren nur einige Labels vor Ort, etwa Blizzard oder Westwood Studios. Und auch deren Stände bestanden eher aus

»Der Besuch der ECTS hat sich trotz der vorangegangenen E3 gelohnt.«

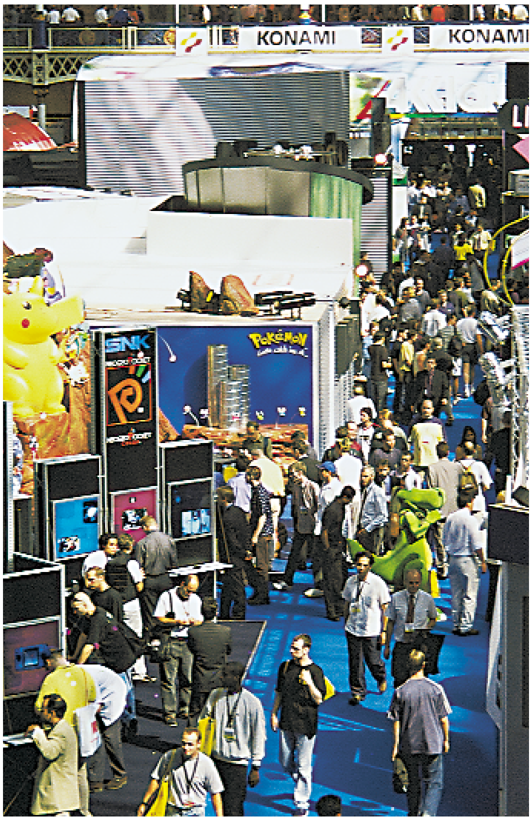




Endlich geschafft! Joe von der Power Play und Udo warten auf die U-Bahn zum Flughafen.



Lange erwartet: Endlich gibt es erste Informationen zu »Grand Prix 3« von Geoff Crammond. Es war jedenfalls schwierig, in einen der beiden Rennwagen zu kommen.



Unser Eindruck: Die Besucherzahl ist geringer als bei den vorigen Messen.

kleinen Konferenzräumen denn den gewohnten Lichter- und Pappmaché-Orgien. Alles in allem haben die meisten Hersteller ihr Pulver wohl schon auf der E3 in Los Angeles im Juni verschossen - dennoch hat sich der Besuch gelohnt.

Klasse statt Masse

Trotz der allgemeinen Flaute an Neuheiten gab es einige interessante Ankündigungen. Die größte Resonanz fand ganz klar »Warcraft 3«, mit dem Blizzard das Genre revolutionieren will. Die Entwickler erfinden dazu ein neues Subgenre namens RPS (ist gleich Role-Playing Strategy, also Rollenspiel-Strategie). Weiterhin gab es erste bewegte Bilder zu Westwoods nächstem »Command & Conquer«-Ableger zu sehen, nämlich den 3D-Actiontitel »C&C: Renegade«. Im Actionbereich tummeln sich »Half-Life: Opposing Force« und der Multiplayer-Ableger »Team Fortress 2« im obersten Bereich. Formel-1-Enthusiasten freuen sich hingegen auf »Grand Prix 3«, das locker das Zeug zur neuen Referenz im Rennsimulationsgenre hat. Und auch die Rundenstrategie meldet sich mit Blue Bytes »Battle Isle 4« zurück.
Ziemlich leer hingegen gingen die Bereiche der Simulationen und Sportspiele aus. Neben den schon laufenden Fliegereien wie »Gunship!« waren keine spannenden Produkte in den Olympiahallen zu entdecken, in der Sportabteilung gab es sogar überhaupt keine erwähnenswerten Neuheiten.

Was finden Sie auf den folgenden Seiten?

Neben den jeweiligen Genre-Hoffnungsträgern in den Kästen auf dieser Seite finden Sie in Kurzform alle erwähnenswerten Neuankündigungen, die auf der ECTS enthüllt wurden. Auf die wirklich erstklassigen Titel gehen wir natürlich in längeren Artikeln ein.
(uh/mash/md)

DIE HOFFNUNGSTRÄGER

Action

Deutlicher Trend: Weg von der reinen Ballerei, stattdessen geht man in Richtung Taktikelemente oder Multiplayer, wobei auch dort mittlerweile eine Reihe spannender Modi neben dem reinen Deathmatch angeboten werden.

- Team Fortress 2
- C&C: Renegade
- Quake 3 Arena
- Delta Force 2
- Heavy Metal F.A.K.K. 2

Strategie & Aufbau

Neben bewährten Szenarien durften wir mit »Warcraft 3« die Geburt eines neuen Subgenres miterleben. Und der zweite »Battlezone«-Versuch sieht ebenfalls äußerst vielversprechend aus.

- Warcraft 3
- Battlezone 2
- Battle Isle 4
- Bundesliga Manager
- Verkehrsgigant

Adventures & Rollenspiele

Zwar wenige, aber dafür umso schönere Genrevertreter zierten die Messehallen. Außer den klassischen isometrischen RPGs findet sich mit »Vampire« auch ein Exemplar in 3D-Grafik.

- Baldu's Gate 2
- Vampire: The Masquerade
- Neverending Story
- Planescape Torment
- Arkatera

Simulationen & Rennspiele

Von »Gunship!« abgesehen, waren kaum militärische Simulationen zu bewundern. Dafür kündigen sich mit »Grand Prix 3« und »Rally Racing Simulation« zwei hochkarätige Rennspiele an.

- Grand Prix 3
- Rally Racing Simulation
- Gunship!
- GTA 2
- The Sims

Command & Conquer: Renegade

»Command & Conquer« - für manche sind diese Worte ein Synonym für Qualität. Aber was bedeutet der Zusatz »Renegade«?

Die »Command & Conquer«-Welt kann nicht nur für Echtzeit-Strategie genutzt werden. In »Renegade«, dem neusten Westwood-Sprössling (vormaliger Arbeitstitel: »Commando«) steuern Sie vielmehr einen einzelnen Recken im Kampf gegen NOD.

SPIELEFAKTEN

- **Hersteller:** Westwood/Electronic Arts
- **Genre:** Action
- **Termin:** April/Mai 2000
- **Besonderheiten:** 3D-Actionspiel im Command & Conquer-Universum ■ Alle Fahrzeuge und Gebäude aus C&C 1 kommen vor ■ Alle Bodenfahrzeuge auch befahrbar



Mit Gewalt kommen Sie bei Renegade nicht weiter. Als Einzelkämpfer sind List und Verstohlenheit Ihre besten Waffen.

Renegade

Als Major Jack Shepard, der im Strategiespiel noch als Pixelmännchen durch die Gegend stolperte, gehen Sie diesmal in einer 3D-Perspektive gegen die Bruderschaft vor. Dazu werden Sie, wie es sich für einen so knallharten Burschen gehört, meist mitten im Feindesland abgesetzt und mit generell lebensgefährlichen Aufträgen betraut. Zum Glück kennt sich unsereins aus: Gebäude und Fahrzeuge sind alle aus C&C 1 bekannt, Bodenfahrzeuge (GDI wie NOD) können von Jack gefahren werden. Vor allem die Mammutpanzer der GDI sind imposante Apparate und entfalten ihre volle Feuerkraft erst im Multiplayer-Betrieb. Neben dem Fahrer sitzen dann noch bis zu zwei Mitspieler an den Kanonen.



Ein reichhaltiges Waffenrepertoire (16 Exponate) gegen Kane und Konsorten.

Meucheln für Fortgeschrittene

Die 15 umfangreichen Missionen werden in einer Mischung aus Strategie und Action angegangen. Die Gegnerintelligenz ist beeindruckend. Wurden Sie von feindlichen Soldaten erspäht, folgen diese Ihnen, falls es nötig ist, durch riesige Verteidigungsanlagen und schrekken dabei auch nicht vor der Benutzung von Leitern zurück. Da müssen Sie ebenso raffiniert zurückschlagen. Eine mögliche Strategie etwa ist der »Honigtopf«. Sie verwunden einen Gegner nur und locken seine Kollegen aus ihren Stellungen, bevor Sie die Bazooka abfeuern. Tja. Krieg ist ein grausames Geschäft. **(uh)**

PC PLAYER IM GESPRÄCH



Louis Castle (34), Mitbegründer von Westwood, stellte sich im Rahmen der Renegade-Präsentation einigen kritischen Fragen.

PC Player: Warum habt Ihr Chefdesigner Eric Yeo entlassen, noch bevor Command & Conquer 3 fertig war?
Louis Castle: Ein Spiel zu entwickeln ist ein 80-Stunden-Job. Da Eric aber schon stark mit seiner neuen Firma beschäftigt war, hatten wir Zweifel, ob er noch mit der nötigen Konzentration dabei war.

PC Player: Es gibt Stimmen, die sagen, Westwood wäre über den Zenit seiner Schaffenskraft hinaus.
Louis: Wir gehören immer noch zu den Besten, wie auch Renegade beweisen wird. Wir haben zwar einige gute Leute verloren, aber gleichwertigen Ersatz bekommen. Ich höre manchmal Genörgel, C&C 3 hätte hier und da keine 97 bekommen, sondern nur 92. (Amerikanische Magazine) Mit was für einem Anspruch wird denn an unsere Spiele herangegangen? 92 ist doch eine tolle Wertung!

PC Player: Was sagt Du zu Vorwürfen, dass in C&C3 die Strategie immer noch zweitrangig sei und hinter die reine Massenproduktion zurückträte?
Louis: Das ist Unsinn. Jeder Spieler, der in C&C 3 plump auf Massenproduktion setzt, wird von einem geschickten Gegner mit Leichtigkeit besiegt.

Battle Isle 4

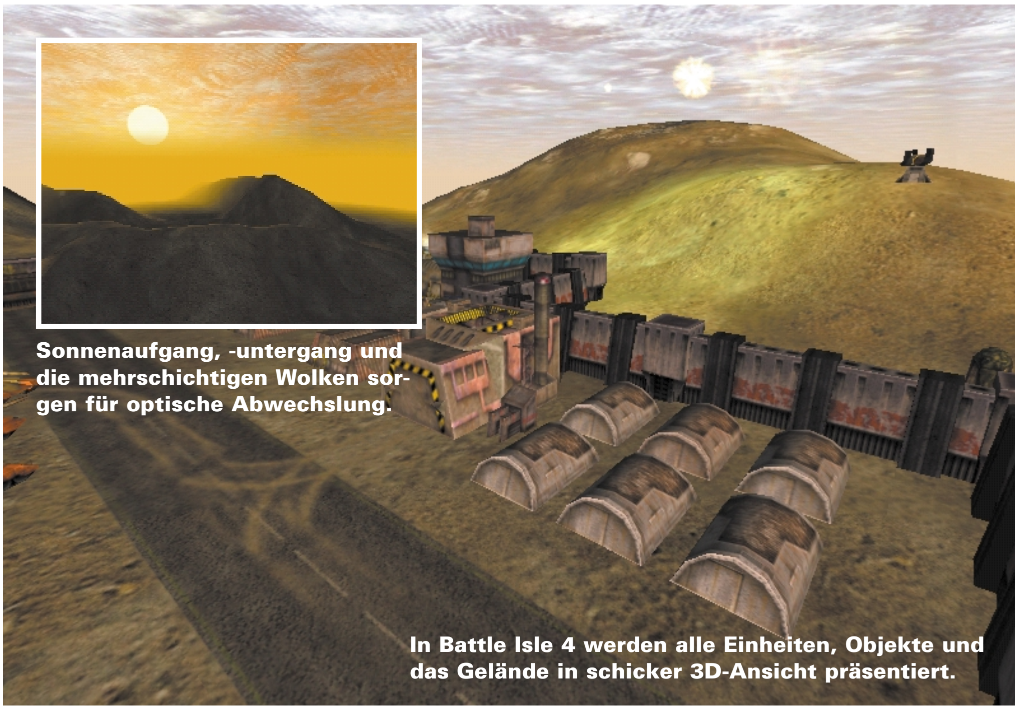
Eine der wenigen aufsehenerregenden Meldungen auf der ECTS war die Ankündigung »Battle Isle 4«. Grafisch werden dabei alte Zöpfe abgeschnitten.

Die »Battle Isle«-Reihe begleitet den geneigten Computerspieler schon seit 1991 vom Amiga bis zum PC. Von den unsäglichen Videosequenzen aus »Battle Isle 3« einmal abgesehen kamen hier Rundenstrategen immer auf ihre Kosten, zuletzt im Ableger »Incubation«.

Kampf der Sekte!

Auch nach der Zerstörung des Titan-Net, dem Besiegen des Imperators und der Eliminierung der Bedrohung durch genetisch veränderte Kreaturen auf Scayra wächst auf Raldhan eine neue Gefahr heran. Dort rüstet die Sekte »Kinder von Haris« unter der Führung einer geheimnisvollen, schönen Hohepriesterin zum Krieg gegen Chromos, um deren korrupte Apparatschiks zu vernichten und die Weltherrschaft zu übernehmen.

»Battle Isle 4 wird mit einer revolutionären 3D-Engine ausgerüstet.«



Sonnenaufgang, -untergang und die mehrschichtigen Wolken sorgen für optische Abwechslung.

In Battle Isle 4 werden alle Einheiten, Objekte und das Gelände in schicker 3D-Ansicht präsentiert.

SPIELEFAKTEN

- **Hersteller:** Blue Byte
- **Genre:** Strategie
- **Termin:** 3. Quartal 2000
- **Besonderheiten:** Vierter Teil der Battle-Isle-Saga ■ Darstellung komplett in 3D ■ Tag- und Nachtzyklen



Die Entwickler wollen noch nicht allzu viel über die Einheiten verraten.

Die chromianischen Armeen können den Sektierern kaum Widerstand leisten, doch dann fordert die Hohepriesterin General Alexander Bratt zu einem Zweikampf mit Robot-Einheiten auf.

In Zusammenarbeit mit dem slowakischen Entwicklerteam Cauldron arbeitet Blue Byte unter dem Kommando von Wolfgang Walk an »Battle Isle 4«, das mit einer revolutionären 3D-Grafik-Engine ausgerüstet sein wird. Partikeleffekte bei Explosionen, dynamische Beleuchtung und deformierbares Terrain sind nur einige der Dinge, welche die Engine beherrscht. Einen Tag- und Nachtzyklus mitsamt seinen taktischen Auswirkungen gibt es genauso wie schlechtes Wetter, was ebenfalls Einfluss auf den Spielverlauf hat. Zu den Einheiten wollte sich Wolfgang noch nicht äußern, lässt sich jedoch mit »Allzu weit wird die technische Entwicklung auf Chromos ja nicht fortgeschritten sein« zitieren. **(mash)**

Wer ist Cauldron?

»Eines Tages standen diese slowakischen Entwickler vor unserer Tür«, weiß Projektleiter Wolfgang Walk zu berichten. »Sie hatten eine großartige Engine und ein paar Ideen für ein Strategiespiel. Wir übernahmen ihre Engine, und sie unsere Ideen. So behalten wir die Kontrolle über das Spieldesign, und diese talentierten Programmierer setzen es dann um.

Team Fortress 2
Brotherhood of Arms

Da sage noch einer, Computerspiele machen einsam. Beim ursprünglich nur als Mehrspieler-Erweiterung für »Half-Life« gedachten 3D-Actionhammer »Team Fortress 2« überleben nur teamfähige Hobby-Söldner.

SPIELEFAKTEN

■ **Hersteller:** Valve/Havas interactive
■ **Genre:** 3D-Action-Shooter
■ **Termin:** Dezember '99
■ **Besonderheiten:** Maßgeschneidert für den Mehrspieler-Betrieb ■ Mehrere menschliche Teams kämpfen gegeneinander ■ Befehlsweitergabe per Mikro ■ Umfangreicher Trainingsmodus ■ Gesichtsmimiken

Sie sind Mitglied einer militärischen Einsatztruppe, die Aufträge von der Eskortiermission über Geiselbefreiungen bis hin zu Brückensprengungen und dem Erstürmen feindlicher Stellungen zu schultern hat. Dies klappt nur, wenn Sie die Aktionen mit Ihren Teamkameraden absprechen und dabei die individuellen Talente der zwölf Charaktertypen berücksichtigen. Da gibt es technisch begabte Ingenieure, träge, aber schussgewaltige Waffenexperten, den obligaten Arzt sowie den aus dem Verborgenen zuschlagenden Attentäter. Einer wird vor dem Startschuss zum Chef gekürt, der wacht dann über das taktische Vorgehen seiner Leute und überschüttet sie mit Befehlskanonaden.



Zu zweit geht eben alles besser - insbesondere das Bedienen eines schweren Maschinengewehrs.

Sämtliche Absprachen dürfen Sie wahlweise auch über ein am PC angeschlossenes Mikrofon übermitteln, das klappt nicht nur im Netzwerk, sondern auch im Internet. Ihr digitales Alter Ego wird sodann die gesprochenen Befehle akustisch nachplappern und dazu sogar ein paar Grimassen schneiden.

Das Kooperationskonzept zieht sich wie ein roter Faden durch das martialische Geschehen. So steigern großkalibrige Waffen wie etwa ein schweres MG ihre Schußfrequenz und Zielgenauigkeit, wenn sie von zwei Jungs bedient werden.

Grins mal wieder

Die fulminante Optik mit ihren skalierbaren Objekten kommt durch das perfekte Zusammenspiel der verbesserten Half-Life-Engine und der von Intel entwickelte Mash Technologie (MRM) zustande. Resultat ist eine sehr detailreiche und schön animierte Darbietung, gegen die selbst Half-Life ganz schön alt ausschaut. Das System passt sich dem jeweiligen Computer an, beispielsweise werden auf langsameren Rechnern sämtliche Objekte automatisch runtergerechnet. Dies führt naturgemäß zu einer etwas kantigeren Darstellung, aber eben auch zu einem ruckelfreien Betrieb. Ganz nebenbei wird in Team Fortress 2 auch ein Solomodus eingebaut, aber am meisten Spaß bereitet auf jeden Fall der Mehrspieler-Betrieb - insbesondere, wenn zwei menschliche Teams gegeneinander antreten. **(md)**

»Dagegen schaut selbst Half-Life ganz schön alt aus.«



Die Charakterköpfe sind ausnehmend formschön und ausdrucksstark.



An dieser Charakterstudie erkennt man das verwendete feine Drahtgittermodel.



Ihr Fahrzeug in aller Pracht: Durch die hohe Polygonzahl pro Fahrzeug sind die Reifen fast rund.

Die berühmte Brücke auf dem Monaco-Stadtkurs wird für einen entsprechenden Hall sorgen.

SPIELEFAKTEN

- **Hersteller:** Microprose/Hasbro Interactive
- **Genre:** Rennsimulation
- **Termin:** 2. Quartal 2000
- **Besonderheiten:** Nachfolger eines der besten Rennspiele ■ Offizielle Lizenz für 1998 ■ Richtet sich sowohl an Einsteiger wie Profis

Grand Prix 3

Eine der besten Rennsimulationen überhaupt bekommt einen zeitgemäßen Nachfolger - komplett mit offizieller Lizenz des Jahres 1998.

Geoff Crammond genießt im PC-Fahrerlager mittlerweile einen fast legendären Ruf. Der Vater von »Revs«, einer der ersten ausgewachsenen Rennsimulationen auf dem Commodore 64, hat mit »F1 Grand Prix« und »Grand Prix 2« die zum jeweiligen Zeitpunkt besten Formel-1-Spiele an den Start geschickt. Und auch beim dritten Grand-Prix-Teil wirkt er wieder federführend mit.

Anno domini 1998

Im letzten Jahr kämpften Schumacher und Häkkinen noch um die Pole-Position, die der Finne letztendlich einnehmen konnte. An Ihnen liegt es nun, dies zu ändern. In jedem Fall sind sämtliche Fahrer, Teams, Strecken und Rennen integriert. Außer den eigentlichen Wettkämpfen dürfen Sie auch alle Kurse einzeln befahren oder sich im Quick Start mit einer beliebigen Gegnerzahl anlegen.

Um das Spiel für Profis wie Gelegenheitsraser gleichermaßen zugänglich zu machen, wird es fünf verschiedene Schwierigkeitsgrade geben. Außerdem lassen sich die gewohnten Fahrhilfen zuschalten. Und natürlich dürfen Sie wieder fröhlich an Ihrem Auto herumfrickeln und Spoilerneigungen einstellen, Übersetzungsverhältnisse des Getriebes verändern oder andere Federn und Stoßdämpfer einbauen. Umfangreiche Telemetriedaten machen es Ihnen nach dem Rennen leicht, Ihre Fehler zu analysieren.

Auf der ECTS wurde zwar nur die Softwareversion von »Grand Prix 3« vorgeführt, die Sie auch auf den Spielbildern sehen, doch schon die machte einen sehr hübschen und schnellen Eindruck. Ein virtuelles Cockpit lässt Sie in jede beliebige Richtung schauen. Hintergründe werden zwar nach wie vor nur als Bitmaps einkopiert, werden also nicht berechnet; die unterschiedlichen Wettereffekte wie Regen haben jedoch nicht nur Einfluss auf das Fahrverhalten, sondern sehen auch sehr realistisch aus. **(mash)**



Selbst ohne 3D-Beschleunigung macht Monaco einen äußerst hübschen Eindruck.

Fahrhilfen

Acht Fahrhilfen sind anwählbar, um Ihren Boliden einigermaßen beherrschen zu können:

- Bremshilfe
- Automatikschaltung
- Unzerstörbarkeit
- Anzeige der Ideallinie
- Empfohlener Gang
- Lenkhilfe
- Gashilfe
- Antischleuderhilfe

Warcraft 3

»Warcraft 3« war das innovativste, überraschendste und aller Erwartung nach auch interessanteste Programm, das auf der ECTS präsentiert wurde.



Unsere sechs Orcs treffen auf ein Lager der Menschen: Die sind etwas zurückgeblieben und halten uns immer noch für den Feind.

So sieht Erfolg aus: Der kleine Blizzard-Stand war dem Ansturm der interessierten Pressescharen bei weitem nicht gewachsen. Aus diesem Grund wurde die Henley-Suite angemietet,

3D-Grafik soll es sein

Während sich andere Hersteller (»Command & Conquer 3: Tiberiun Sun«, »Age of Empires 2«) auf bewährte Prinzipien verlassen und dabei jegliches Risiko scheuen, setzen die Mannen um Bill Roper und Rob Pardo auf echte 3D-Grafik. Das ist nicht ungefährlich, wie seit dem »Battlezone«-Debakel bekannt ist. Um ähnliches Ungemach zu vermeiden, wird die meiste Zeit ein starrer Blickwinkel beibehalten, obwohl es

SPIELEFAKTEN

■ **Hersteller:** Blizzard/Havas
■ **Genre:** Rollenspiel-Strategie
■ **Termin:** 4. Quartal 2000
■ **Besonderheiten:** Versuch, ein neues Genre zu entwickeln ■ Leistungsstarke 3D-Engine ■ Rollenspiel mit starken Anleihen bei der Echtzeit-Strategie ■ Siehe auch www.blizzard.com

Vier Warcraft-3-Bewohner



Der Zwergenschütze: Zwerge sind berühmt für ihren souveränen Umgang mit Schwarzpulver, die todbringende Gewalt ihrer Gewehrschützen wird zu Recht überall gefürchtet.



Der Paladin: Diese Krieger gehören unzweifelhaft zur Elite der Kämpfer. Ihre Rüstungen und Waffen sind ausgezeichnet, außerdem besitzen sie wirkungsvolle Verteidigungszauber.



Der Warg-Reiter: Schon seit Jahrhunderten gibt es zwischen Orcs und Wölfen eine Allianz; den blitzschnellen, machtvollen Angriffen der Orcreiter widersteht niemand so leicht.



Der Orc-Jäger: Diese Orc-Rasse ist nicht nur schnell und gewandt, sondern verfügt auch über ausgezeichnete Nasen, mit denen sie die Spuren ihrer Feinde viele Meilen verfolgen können.

natürlich möglich wäre, ihn zu verändern. Damit soll verhindert werden, dass die Suche nach dem richtigen Blickwinkel schon ein eigenes kleines, eher unerfreuliches Abenteuer wird. Parallelen zu Battlezone-3D-Ärger sollen auch sonst vermieden werden: »Unser Hauptaugenmerk liegt auf der Spielbarkeit«, betont Projektleiter Rob Pardo.
Der auffälligste Unterschied neben der Grafik ist deshalb eine radikale Verkleinerung der eigenen Gruppe, die Massenschlachten des alten Echtzeit-Strategie-Systems sind endgültig passe. Es ist zum Beispiel möglich, dass Sie die ersten 50 Minuten eines Spiels nichts anderes machen, als mit Ihrer kleinen, aus maximal sechs Spielfiguren bestehenden Gruppe die Gegend zu erkunden. Wie sieht die Landschaft aus, wo locken welche Abenteuer, kann ich neue Mitglieder anheuern? Erst danach geht es (vielleicht) an den Städtebau, oder Sie frequentieren Kaufleute in bereits vorhandenen Ansiedlungen. Der Spielverlauf dürfte um ein Vielfaches flexibler werden als in »Warcraft 2«.

Die neue Bedrohung

Für alle Orc-Hasser oder Menschenverächter eine schlechte Nachricht: Die jeweilige Gegenrasse ist nicht mehr der Hauptfeind.



Eine der zahllosen Mini-Quests: Ein Spinnenlager muss ausgehoben werden.

Diesen Part übernimmt jetzt eine Gruppe von ungeheuer mächtigen Dämonen, die so genannte brennende Legion. Diese zerstörungslustigen Weltenbummler treffen eines unglückseligen Tages mit einigen Meteoriten ein und machen sich sogleich an Ihren Lieblingssport: Töten, Morden, Massakrieren. Neben diesen Unholden und vielen anderen Monstertypen wird es noch drei weitere Hauptrassen geben; welche, darüber ist sich Blizzard selbst noch nicht sicher.
Damit Sie mit Ihrer Gruppe überhaupt eine Chance gegen die unschlagbar scheinende Legion haben, wird ein bereits bekanntes Spielelement weiter ausgebaut: der legendäre Held! Diese unglaublich zähen und mächtigen Einzelpersonen besitzen rollenspielbekannte Erfahrungsstufen und dürfen auch individuell ausgestattet werden. Die Gunst dieser Helden zu erwerben ist schon ein Abenteuer für sich und dürfte spielentscheidend sein.
Die Entwicklungszeit ist noch lang, zahllose Änderungen sind noch möglich. Bedenkt man aber die Fülle an geplanten Neuerungen, wird Warcraft 3 ganz klar zu einem DER Spiele der Zukunft und könnte in der Tat ein neues Genre ins Leben rufen. **(uh)**





Ausschnitte aus dem Intro: Während sich Ritter und Orc-Haudegen gerade im schönsten Gemenge befinden, schlägt im Hintergrund ein Meteor ein, aus dem sich dieser schaurige Dämon erhebt.

Warcraft-Historie: Siege und Niederlagen



Der Anfang: Warcraft 1

Warcraft war im Grunde genommen ein 1:1-Klon von »Dune 2«, dem allerersten Echtzeit-Strategie-Spiel. Durch die Übersiedlung in eine Fantasywelt mit den streitenden Parteien Orcs und Menschen und für damalige Verhältnisse bombastische CD-ROM-Zwischensequenzen erhielt das Programm jedoch seinen ganz eigenen Flair; der Erfolg ließ denn auch nicht auf sich warten.



Triumpfgebrüll: Warcraft 2

Warcraft 2 unterschied sich von seinem großen Konkurrenten C&C in mehrfacher Hinsicht: Neben Gold und Holz musste nun auch Öl abgebaut werden, außerdem wurden Marineschlachten eingeführt. Der erfrischende Humor - Selbstmordgoblins, zweiköpfige Riesen im Streitgespräch - tat sein Übriges, um WC 2 für immer in den Annalen der Echtzeit-Strategie festzuhalten.



Niederlage: Warcraft Adventure

Die Fantasiewelt des Strategiespiels schien gut genug für ein Adventure, doch Anfang des Jahres wurde das Projekt eingestellt. Begründung: ungenügende Produktqualität. Wirklich schade, viele hatten sich schon sehr darauf gefreut, wie Unterschriftensammlungen (»Bringt das Warcraft-Adventure raus, oder es passiert was«) im Internet belegten.

Messebericht ECTS 1999



Bundesliga Manager

Hersteller: Software 2000
Genre: Wirtschaftssimulation
Termin: 3. Quartal 2000

Für die Spielszenen ihres kommenden Fußballmanagers hat Software 2000 ein neues und sehr realistisches Animationssystem ersonnen. Spieltechnisch will man zurück zu den Wurzeln, erwarten dürfen Sie ein übersichtliches Menüsystem ohne überflüssige Untermenüs und Banal-Features.



Carmageddon TDR 2000

Hersteller: SCi
Genre: Rennspiel
Termin: 2. Quartal 2000

Mit einer komplett neuen Grafik-Engine wartet der nächste »Carmageddon«-Titel auf. Auflösungen bis zu 2048 mal 1768 Pixel sollen realisierbar, das Fahrverhalten physikalisch noch korrekter sein. Zudem werden mehr »richtige« Rennen gefahren.



Colin McRae Rally 2

Hersteller: Codemasters
Genre: Rennspiel
Termin: April 2000

Seit seinem Erscheinen wird »Colin McRae« von vielen kopiert; nun unternehmen die Engländer einen eigenen Versuch, ihr kleines Meisterwerk zu toppen. Die Kurse wirken noch abwechslungsreicher als bei Teil eins, das Fahrgefühl im Ford Focus ist nach wie vor erste Sahne.



Devil Inside

Hersteller: Gamesquad/Cryo
Genre: Action
Termin: Dezember '99

Einen interessanten Titel präsentierte Cryo: Sie steuern den Teilnehmer einer Spielshow durch ein Spukhaus. Spektakuläre Zombietode steigern die Einschaltquote, wird Ihr Kameramann verletzt, müssen Sie aber mit einer Entfernung aus der Show durch den Regisseur rechnen.



Diplomacy

Hersteller: Hasbro Interactive
Genre: Strategie
Termin: November '99

Eine weitere Brettspiel-Umsetzung befasst sich mit dem Klassiker Diplomacy. Hier kann sich als offizieller Spielbestandteil jeder mit jedem beraten, um Bündnisse zu bilden und auch zu verraten. Wie das auf den PC umgesetzt wird, ist noch nicht bekannt; wir warten gespannt.



Felony Pursuit

Hersteller: THQ
Genre: Rennspiel
Termin: 1. Quartal 2000

Wie bei »Driver« und »Midtown Madness« werden hier Autorennen in einer Stadt ausgetragen. Ampeln, Staus, Gegenverkehr und Fußgänger sind Ihnen auf der Straße zur Bestzeit im Weg. Anders als in Driver müssen Sie allerdings »nur« Rennen über vorher festgelegte Strecken fahren.



Ford Racing

Hersteller: Empire Interactive
Genre: Rennspiel
Termin: November '99

Auf zehn Strecken gilt es zu gewinnen, wenn Sie Geld ergattern wollen, um Ihren Rennwagen zu verbessern. Die stammen übrigens alle von Ford, also freuen Sie sich auf Mondeo, Puma, Ka und natürlich den Ford Focus. Für Deutschland wird der Titel voraussichtlich noch geändert.



Frontierland

Hersteller: JoWood
Genre: Wirtschaftssimulation
Termin: März 2000

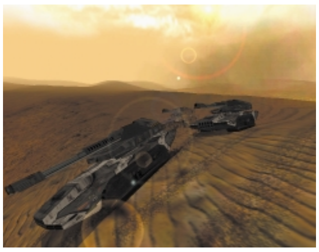
Die historische Eisenbahnsimulation erinnert an »Railroad Tycoon«. Nur spielt der Gleisbau eher eine Nebenrolle, im Mittelpunkt steht dafür die amerikanische Wildnis. Dort werden Bahnstationen errichtet und zwecks weiteren Ausbaus in nachfolgende Szenarien übernommen.



Furballs

Hersteller: Bizarre Creation/Acclaim
Genre: Action
Termin: März 2000

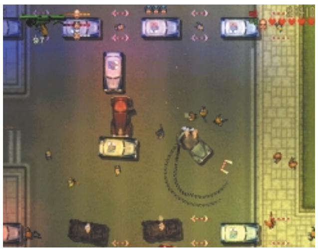
Von den »Formel 1 '97« – Machern: In »Furballs« steuern Sie sechs verschiedene Charaktere (Hund, Katze, Drache), die allesamt wahnsinnig nett aussehen. Doch strafen dem die überdimensionierten Kanonen, die sie in den Händen halten, Lügen.



Ground Control

Hersteller: Massive Schweden/Havas
Genre: Echtzeit-Strategie
Termin: März 2000

Das ambitionierte Echtzeit-Strategiespiel setzt auf 3D-Optik und kleine militärische Truppenverbände. Eine Bauoption fehlt zwar, umso interessanter ist dafür aber der Gefechtsverlauf. So verfügen etliche Einheiten abladbare stationäre Automatik-MGs.



GTA 2

Hersteller: Take 2
Genre: Action
Termin: Oktober '99

Obwohl der Vorgänger »Grand Theft Auto« ein paar kleine Macken besaß, hat dieses an Anarchie reiche Gangsterspiel eine fanatische Fangemeinde. Drei verschiedene Gangs, FBI-Agenten, Soldaten mit Panzern sowie Straßensperren sind nur die wichtigsten Neuerungen.



Knights

Hersteller: Digital Infinity/ Project 2
Genre: Action
Termin: 3. Quartal 2000

Eine merkwürdige, aber sehr niedlich anzuschauende Mischung aus Prügelspiel und Shooter am Project-2-Stand. Auf Basis einer mächtigen 3D-Engine liefern sich kleine Ritter Gefechte um Spielzeugburgen, die mit Rampen und Rutschen verbunden sind.



Metal Fatigue

Hersteller: Psygnosis/Hasbro
Genre: Strategie
Termin: Dezember '99

Hält der derzeitige Trend an, wird »Metal Fatigue« vermutlich eines der allerletzten großen Echtzeit-Strategiespiele werden. Das hochkomplexe Programm zeichnet sich durch drei verschiedene Spielebenen, individuelle Kampfeinheiten und schöne Kampfanimationen aus.



Off the Road

Hersteller: Codemasters
Genre: Rennspiel
Termin: Dezember '99

Ganz neu im Angebot ist diese unkonventionelle Querfeldeinraserei mit guter Fahrphysik. Die ungarischen (!) Entwickler bieten allerdings kaum normale Rennen an. Statt dessen ergehen Sie sich in eher aus 3D-Shootern bekannten Spielmodi wie Capture the Flag oder Destruction.



Pong

Hersteller: Atari/ Hasbro Interactive
Genre: Action
Termin: Oktober '99

Erstes Produkt des zugekauften Atari-Labels bei Hasbro wird »Pong« sein. Mit zwei oder mehr Schlägern spielen Sie sich einen Ball zu. Viele unterschiedliche Spielmodi und aktuelle grafische Standards hieven den alten Titel in die Neuzeit.



Rally Racing Simulation

Hersteller: Ubi Soft
Genre: Rennspiel
Termin: 2. Quartal 2000

Das aufstrebende Genre der Rallyrennspiele wird durch den Simulationsexperten Ubi Soft noch verdichtet. Die Konzentration gilt einer weltberühmten Rallye im Süden Frankreichs, die originalgetreu mit allen Etappen nachgebildet werden soll. Gute Idee.



Risk 2

Hersteller: Hasbro Interactive
Genre: Strategie
Termin: November '99

Bei der erneuten Versoftung des Brettspiels Risiko bauen die Designer nun 3D-Schlachtfelder ein. Darüber hinaus sollen die Computergegner eine eigene Persönlichkeit haben und so je nach Laune etwas aggressiver oder bedächtiger vorgehen und sich dazu auf Ihre Strategie einstellen.



Rune

Hersteller: Gathering of Developers/Take 2
Genre: Action
Termin: 2. Quartal 2000

Basis des Schlachtgetümmels ist die hervorragende »Unreal«-Engine. Sie steuern den Wikinger Ragnar im Nahkampf gegen Horden von Goblins und anderem Viehzeug, nebenbei spielen Sie eine wichtige Rolle in den Ränken der alten Germanengötter.



Sega Rally 2

Hersteller: Empire Interactive
Genre: Rennspiel
Termin: November '99

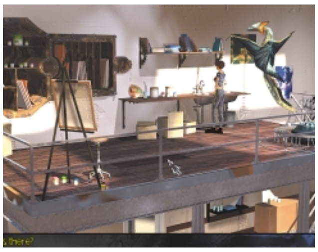
Empire sichert sich kurz vor der ECTS die Veröffentlichungsrechte für die PC-Version dieses Dreamcast-Titels. Mit 18 Fahrzeugen und Force-Feedback-Unterstützung machen Sie die Strecken des Arcade-Rallyspiels unsicher. Bis zu vier Mitspieler fahren um den Netzwerk-Pokal.



Stunt GP

Hersteller: MicroProse/ Hasbro Interactive
Genre: Rennspiel
Termin: November '99

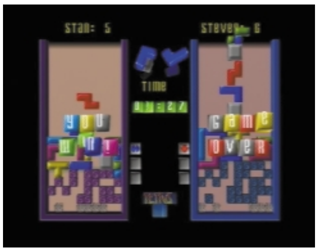
Mit 16 verschiedenen Rennwagen rasen, hüpfen und springen Sie über 24 Kurse. Sie müssen möglichst kunstvolle Tricks vorführen, indem Sie über Rampen und Loopings fahren und dadurch zum Aufrüsten des Wagens »Aero-Meilen« verdienen.



The longest Journey

Hersteller: Funcom
Genre: Adventure
Termin: Dezember '99

Ob dieser Titel tatsächlich in Deutschland erscheinen wir. Der norwegische Hersteller hat noch immer keinen Publisher gefunden. Dabei macht das epische Abenteuer von April Ryan, der mittellosen Kunststudentin, die gegen das Chaos kämpfen muss, einen überzeugenden Eindruck.



The next Tetris

Hersteller: Atari/ Hasbro Interactive
Genre: Geschicklichkeit
Termin: Oktober '99

Ebenfalls fast fertig ist diese Umsetzung eines weiteren Klassikers für den PC. Wie bei »Pong« wird ein Haufen neuer Spielmodi integriert, um das Programm vom Vorbild abzuheben. So gibt es etwa Schwerkrafteffekte und Mehrspieler-Optionen.



Titanium Angels

Hersteller: SCi
Genre: Action-Adventure
Termin: 4. Quartal 2000

In der Rolle der Kopfgeldjägerin Carmen Blake haben Sie sich mit Ihrem Auftrag in die Nesseln gesetzt. Zusammen mit dem Kampfroboter Titan kämpfen Sie um Ihr Leben. Grafisch wie spielerisch werden neue Wege beschritten ; Ihre beiden Charaktere verbessern etwa Fähigkeiten.



Toca World Touring Cars

Hersteller: Codemasters
Genre: Rennspiel
Termin: April 2000

Die britischen Tourenwagen verlassen die englische Insel: Statt Nordmoor-Flair in Little Smalldorf (oder wie die Austragungsorte dort alle heißen) können Sie nun Formel-1-Kurse wie Hockenheim angehen. Außerdem gibt noch mehr Fahrzeuge: 30 Stück!



Neverending Story



Icewind Dale



FIFA 2000



Black & White



Half-Life Opposing Force



Verkehrsgigant, Der

LESER TOP FÜNF

Auf diese Spiele freuen sich unsere Leser am meisten

1. Diablo 2
2. Quake 3 Arena
3. Half-Life 2
4. Star Trek: Voyager
5. Ultima 9

Aktuelle Erscheinungstermine

TITEL	HERSTELLER	GENRE	TERMIN
AD&D Planescape: Torment	Interplay	Rollenspiel	4. Quartal '99
Age of Wonders	Epic Games/Take 2	Strategie	4. Quartal '99
Alone in the Dark 4	Darkworks/Infogrames	Action-Adventure	1. Quartal 2000
Amen: The Awakening	Cavedog/GT Interactive	Action	2. Quartal 2000
Anachronox	Ion Storm/Eidos	Rollenspiel	4. Quartal '99
Battle Isle 4	Blue Byte	Strategie	3. Quartal 2000
Battlezone 2	Activision	Action-Strategie	November '99
Black & White	Lionhead/Electronic Arts	Strategie	2. Quartal 2000
Catan: Die erste Insel	Funatics/Ravensburger	Strategie	Oktober '99
Colin McRae Rally 2	Codemasters	Rennspiel	April 2000
Conquest	Digital Anvil/Microsoft	Echtzeit-Strategie	4. Quartal '99
Creatures 3	Mindscape/TLC	Simulation	Dezember '99
Daikatana	Ion Storm/Eidos	3D-Action	Dezember '99
Dark Reign 2	Activision	Echtzeit-Strategie	1. Quartal 2000
Deus Ex	Ion Storm	Rollenspiel	1. Quartal 2000
Diablo 2	Blizzard/Havas Interactive	Action-Rollenspiel	Januar 2000
Earth 2150	Topware	Echtzeit-Strategie	Oktober '99
Evolva	Virgin Interactive/Interplay	Action	4. Quartal '99
FIFA 2000	EA Sports	Sport	3. Quartal '99
Force Commander	LucasArts/THQ	Echtzeit-Strategie	Oktober '99
Frontierland	JoWood/Boris Games	Strategie	3. Quartal 2000
Giants	Interplay	Action	Oktober ' 99
Gorky 17	Topware	Rollenspiel	Oktober '99
Gothic	Piranha Bytes	Rollenspiel	1. Quartal 2000
Grand Prix 3	Microprose	Rennspiel	2. Quartal 2000
Grand Theft Auto 2	DMA Design	Action	Oktober '99
Ground Control	Massive Sweden/Havas Inter.	Echtzeit-Strategie	März 2000
Half-Life: Opposing Force	Valve Software/Havas Inter.	Action	Oktober '99
Ice Wind Dale	Interplay	Rollenspiel	3. Quartal 2000
Indiana Jones und der Turm von Babel	LucasArts/THQ	Action-Adventure	November '99
Interstate '82	Activision	Action	1. Quartal 2000
LeMans 24 Hours	Infogrames	Rennspiel	3. Quartal '99
Loose Cannon	Digital Anvil/Microsoft	Action	1. Quartal 2000
Max Payne	3D Realms	Action	1. Quartal 2000
Messiah	Shiny/Interplay	Action	4. Quartal '99
Metal Fatigue	Psygnosis	Echtzeit-Strategie	4. Quartal '99
Neverending Story, The real	discreet monsters	Action-Adventure	April 2000
Nocturne	Terminal Reality	Action-Adventure	Oktober '99
Omikron	Eidos	Action-Adventure	November '99
Panzer Elite	Wings Simulation/Psygnosis	Simulation	Oktober '99
Pharao	Impressions/Havas Interactive	Strategie	November '99
Phoenix	Team 17/Hasbro Interactive	Action	Oktober '99
Quake 3 Arena	id Software/Activision	3D-Action	4. Quartal '99
Rally Racing Simulation	Ubi Soft	Rennspiel	2. Quartal 2000
Rayman 2	Ubi Soft	Jump-and-run	Oktober 2000
Sims, The	Maxis/Electronic Arts	Simulation	Dezember '99
Slave Zero	Accolade	Actionspiel	3. Quartal '99
Star Trek: New Worlds	Interplay	Echtzeit-Strategie	4. Quartal '99
Star Trek Voyager: Elite Force	Raven/Activision	Action	2. Quartal 2000
Starlancer	Digital Anvil/Microsoft	SF-Simulation	4. Quartal '99
Star Wars Episode 1: Obi Wan	LucasArts/THQ	Action	März 2000
Team Fortress 2	Valve/Havas Interactive	3D-Action	Dezember '99
Theme Park World	Bullfrog/Electronic Arts	Wirtschaft	4. Quartal '99
Tomb Raider 4	Core Design/Eidos	Action-Adventure	November '99
Tonic Trouble	Ubi Soft	Action-Adventure	Oktober '99
Ultima 9: Ascension	Origin/Electronic Arts	Rollenspiel	4. Quartal '99
Vampire	Activision	Rollenspiel	1. Quartal 2000
Verkehrsgigant, Der	JoWood/Infogrames	Wirtschaftssimulation	3. Quartal '99
Warcraft 3	Blizzard/Havas Interactive	Rollen-Strategie	4. Quartal 2000
Wheel of Time	Legend/GT Interactive	Rollenspiel	Oktober '99

■ **Die neu aufgenommenen Titel sind komplett in roter Schrift, Terminänderungen rot markiert.**

Diablo 2

Was lange währt, wird endlich böse! Wir haben den heiß ersehnten potentiellen Action-Rollenspiel-Knaller exklusiv angespielt und uns dafür in die kalifornischen Entwicklungskerker von Blizzard vorgewagt.



Das erst vor ein paar Monaten bezogene Blizzard-Hauptquartier in Irvine, Kalifornien. Hier wird Diablo 2 der letzte, entscheidende Schliff verpasst.

Bei »Diablo«, dem Kultspiel von 1996, begab man sich in isometrisch dargestellten, von einem Zufallsgenerator jedesmal neu erstellten Gewölben auf Monsterjagd. Auch der Mehrspieler-Modus, in dem bis zu vier Helden auf Blizzards kostenlosem Internet-Server »Battle.net« zusammen auf Monsterhatz gehen konnten, trug wesentlich zum Erfolg des Spieles bei. Dieses Konzept wird auch für den Nachfolger beibehalten, die Spielumgebung wurde jedoch deutlich vergrößert.
Im Vorgänger musste sich der Held durch 16 mit Monstern vollgestopfte Level kämpfen, um den Oberbösewicht Diablo zu erledigen. Am Ende des Spieles nahm der Held die böse Seele von Diablo in sich auf, um den Dämon für immer zu bannen. Leider erwies er sich als nicht stark genug, so dass Diablo sich wieder daran machen kann, mit seinen teuflischen Brüdern die Herrschaft über die Welt an sich zu reißen.
Nachdem der Held aus dem ersten Teil letztendlich versagt hat, sind jetzt neue Recken aufgerufen, das Böse zu finden und erneut zu vernichten. Hochgezüchtete Helden aus Diablo lassen sich daher leider nicht in Diablo 2 übernehmen. Dafür dürfen Sie nun aus fünf verschiedenen Charakterklassen mit ganz unterschiedlichen Fähigkeiten wählen.
»Diablo 2« ist in vier Akte unterteilt, jeder allein für sich größer als die gesamte Umgebung des Vorgängers. Der erste Akt spielt in der

DIABLO 2 IN ZAHLEN

4 Akte ■ 4 Quests pro Akt ■ 5 Charakterklassen ■ Mehrspieler-Modus für bis zu 8 Spieler ■ 60 - 70 Stunden Spieldauer ■ 100 Monstertypen ■ 100 Unique Items ■ 154 verschiedene Skills ■ 1000 magische Waffen

SPIELFAKTEN

■ **Hersteller:** Blizzard/Havas Interactive
■ **Genre:** Action-Rollenspiel
■ **Termin:** Januar 2000
■ **Besonderheiten:** Umfangreiche, zufallsgenerierte Welt ■ 5 Charakterklassen ■ Stärkere Rollenspielelemente als im Vorgänger





Der Necromancer im dritten Akt: Beachten Sie die detailliert ausgearbeitete Umgebung und die realistische Darstellung der Regentropfen auf der Wasseroberfläche.

CHARAKTERE

Bereits beim Charakterwahl-Menü sorgt Blizzard für Abenteuer-Atmosphäre. Um Ihnen die Auswahl zu erleichtern, zeigt jede der fünf Charakterklassen eine nette kleine Animation, die auf ihre besonderen individuellen Fähigkeiten hinweist.

Amazone: Die Kriegerin ist geübt im Umgang mit Bogen und Speer.

Necromancer: Ein Zauberer, der dunkle Mächte benutzt, um Skelette und Golems zu erschaffen, die für ihn kämpfen.

Barbar: Im Bunde mit den Kräften der Natur ist er ein starker Krieger und der einzige, der zwei Waffen gleichzeitig führen kann.

Zauberin: Sie benutzt Magie, um sich Widersacher vom Hals zu halten. Sie beherrscht sowohl Angriffs- als auch Verteidigungszauber.

Paladin: Ein geübter Schwertkämpfer, der sich für die gerechte Sache einsetzt und über Heilfähigkeiten verfügt.



Die neuen Helden, von links nach rechts: Amazone, Necromancer, Barbar, Zauberin und Paladin.

Region, die der Welt aus dem Vorgänger ähnelt, im zweiten Akt verschlägt es den Spieler in ein Wüstengebiet, während er im dritten Akt durch den Dschungel zieht. In jedem Akt gibt es eine Stadt und einen Hauptdungeon, aber auch kleinere Nebengewölbe und die Wildnis um die Städte herum laden zum fröhlichen Streifzug ein. Sowohl die Dungeons als auch die Regionen an der Oberfläche werden mit jedem Spielstart neu gestaltet.

Aufbruch in die neue Welt

Kaum haben Sie bei Spielbeginn die schützende Umgebung eines Rogue-Camps verlassen, finden Sie sich in einer detailliert und liebevoll gestalteten Spielumgebung wieder. Sogar ein paar lockere Steine dürfen Sie anklicken, um darunter versteckte Schriftrollen oder andere nützliche Dinge zu entdecken.

Für die Schönheit der Welt sollten Sie jedoch erstmal keinen Blick haben: Schon nach ein paar Schritten in der Wildnis werden Sie von Monstern angefallen. Bereits im ersten kleinen Dungeon zeigen sich im wahrsten Sinne des Wortes größere Unterschiede zu den Monstern des Vorgängers. Unverhofft können Sie einem »Gargantuam Beast« gegenüberstehen. Dieses übelgelaunte Pelztier wurde bezüglich Masse und Statur dem Yeti nachempfunden und flößt einem blutjungen Abenteurer durchaus Respekt ein. Viele Monster unterstehen einem Anführer und werden von diesem ständig wiederbelebt. Für Sie gibt es also keinerlei Fortschritt, bis Sie das Obermonster der Gruppe erledigt haben. Dann erst bleiben die erschlagenen Untiere für längere Zeit am Boden liegen. Nach einer Zeit jedoch erwachen bereits erledigte Monster zu neuem Leben, lassen Sie sich also allzuviel Zeit, müssen Sie die Level jeweils erneut säubern.



Einigkeit macht stark! Drei Helden präsentieren den teuflischen Schergen ihre blitzenden Waffen.



Sind Sie Diablo-Veteran, kommen Ihnen die ersten angreifenden Viecher sicher bekannt vor: Fallen-Monster versuchen wieder mal, Ihnen die Vorzüge eines frühzeitigen Todes beizubringen.

BENÖTIGTE HARDWARE

Voraussichtliches Hardware-Minimum:
P/200 mit 32 MByte RAM;
Empfehlung:
P II/300,
32 MByte RAM,
28.800-Modem für den Mehrspieler-Modus
3D-Karte wird empfohlen, ist aber nicht zwingend notwendig

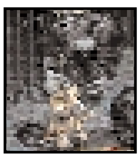


Gängige 3D-Karten werden unterstützt und zaubern herrliche Lichteffekte auf den Bildschirm.










BATTLE.NET

Blizzard installiert in Amerika, Asien und Europa zusätzliche Server, um dem erwarteten Ansturm auf das Battle.net gerecht zu werden. Bis zu acht Spieler können nun in einem Spiel auf Monsterjagd gehen.
Auch Allianzen werden möglich sein, bei denen dann die erworbenen Erfahrungspunkte und die erhaltene Beute fair aufgeteilt werden. Vor einer Allianz aus mehreren Spielern sollten sich die Monster in Acht nehmen, auch wenn Diablo 2 die Monsteranzahl nach der Zahl der Teilnehmer an einem Spiel bestimmt.
Diablos größtes Problem, das Cheaten im Battle.net, soll dadurch verhindert werden, dass sämtliche Charakterdaten auf den Servern gespeichert werden, so dass Hacker nicht an der Ausrüstung der Charaktere herummanipulieren können. Auch die beliebte Weitergabe von schweren Waffen und Rüstungen an noch schwache Helden wird nicht mehr zum Erfolg führen, da viele Waffen und Rüstungen erst ab einer bestimmten Erfahrungsstufe getragen werden dürfen.



Die neue Battle.net-Oberfläche. Links befindet sich der Chat-Bereich, im rechten Fenster erstellen Sie ein Spiel oder treten einem bei. Alle Spieler werden mit dem Abbild Ihres Charakters in der unteren Leiste dargestellt.



Zwei Necromancer kämpfen gemeinsam. Inmitten der von ihnen erschaffenen Skelette und Golems fällt es gar nicht so leicht, den Überblick zu behalten. Welches Skelett ist Freund, welches Feind ... ?

Heilung durch »Mutter Natur«

Sie werden lernen müssen, mit Heiltränken sparsam umzugehen, da das edle Getränk nicht mehr in unbegrenzter Menge vorhanden ist. Einfaches »Nachtanken« in der Stadt ist nicht unbedingt möglich; Sie müssen sich schon selber helfen. Dabei unterstützt Sie eine der netten Neuerungen: Erschlagen Sie ein Monster, so bleiben immer wieder mal ein paar Einzelteile übrig. Diese können Sie dann mittels des Convert-Skills, über den jeder Charakter verfügt, in nützliche Gegenstände umwandeln: Hörner werden zu Pfeilen, Augen zu Mana-Potions und Herzen zu den dringend benötigten Heiltränken. Fällt Ihnen gar das Hirn eines Monsters in die Hände, können Sie es in eine Art Wurfgranate umwandeln. Diese werden im Inventar anstelle einer Waffe platziert und dann auf den heranrückenden Feind geworfen. Je nach Monsterklasse ergeben die Gehirne unterschiedliche »Granaten«, zur Verfügung stehen unter anderem: Explosion, Würgegas und Säure. Momentan kann zwar jeder Charakter alle Monsterteile in Nützliches verwandeln, dies wird aber voraussichtlich noch geändert.

Schnelle Fortbewegung

Fühlen Sie sich den Gegnern nicht gewachsen, können Sie neuerdings auch vor diesen davonrennen. Dies ist nur für eine gewisse Zeitspanne möglich, deren Länge unter anderem von Ihrer Ausdauer abhängt.
Haben Sie alle Energie für diese schnelle Fortbewegungsart verbraucht, müssen Sie sich erst ausruhen, bevor Sie weiterlaufen können. Bei normalem Gehen erholen Sie sich zwar auch, aber deutlich langsamer als durch eine wirkliche Pause.

Leiche auf Urlaub

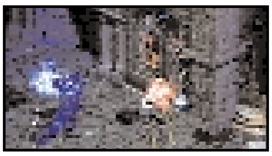
Sind Ihnen die Heiltränke im entscheidenden Moment ausgegangen, verlieren Sie Gold und Erfahrungspunkte, Ihre Ausrüstung bleibt dagegen an Ihrem Körper. Nach einem Restart in der nächsten Stadt müssen Sie sich also auf den Weg zu Ihrem Leichnam machen. Haben Sie diesen erreicht, genügt ein Klick, um wieder in den Besitz der vollständigen Ausrüstung zu gelangen. Für deutlich mehr »Realismus« sorgt die »Hardcore«-Option; einmal aktiviert, müssen Sie höllisch gut auf Ihren Helden achten: Wird dieser auch nur ein einziges Mal zum Tode befördert, haucht er sein virtuelles Leben für immer aus, eine Reaktivierung ist dann nicht mehr möglich! Ob diese Option den Weg in die Vollversion finden wird, ist jedoch noch fraglich.

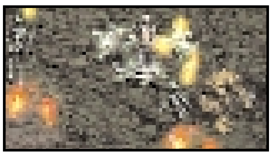
Neue Waffen und Ausrüstung

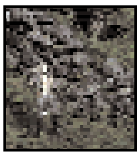
Durch die neuen Charakterklassen gibt es auch neue Waffen, beispielsweise Wurfspeere, Lanzen oder Einhand-Äxte. Ein Gürtel kann, wie andere Kleidung auch, magische Eigenschaften besitzen oder die Rüstungsklasse erhöhen. Überdies steigert er die Anzahl der Gegenstände, auf die Sie direkten Zugriff haben. Die Eigenschaften sowohl der Waffen als auch der sonstigen Ausrüstung sind nun enger mit dem Zweck der Ausrüstung verknüpft, magische Stiefel erhöhen beispielsweise die Beweglichkeit, verzauberte Handschuhe die Treffsicherheit.
Diablo 2 stellt jede Waffe und jeden Ausrüstungsgegenstand mit einer eigenen Grafik dar, so dass auch Spezialwaffen und besondere Rüstungen direkt am Spielcharakter sichtbar sind. Das beliebte Ausräubern der Schatztruhen wurde ein wenig erschwert, viele davon sind nun verschlossen. In jeder



Gehandelt wird durch einfaches Drag-and-drop. Sie ziehen die gewünschte Ware in das jeweilige Inventar, die benötigten Goldstücke werden automatisch transferiert.






Stadt können Sie jedoch Schlüssel erwerben, die dieses Problem beheben.

Quests

Sämtliche Quests sind sowohl im Single- als auch im Mehrspieler-Modus vorhanden, eine einmal gelöste Quest wird zusammen mit Ihren Charakterdaten gespeichert. Pro Akt werden aus einem Pool von sechs Aufträgen jeweils vier ausgewählt. Die zu erfüllenden Missionen sind eng mit der Hintergrundgeschichte verknüpft und für den Spielfortschritt deutlich wichtiger als beim Vorgänger: Besiegen Sie beispielsweise eine bestimmte Gruppe starker Monster, erlangen Sie das Vertrauen von Amazonen, die Sie erst dann als Söldnerinnen anheuern können. Bei anderer Gelegenheit sollen Sie die Rinde eines Baumes finden und der orstansässigen Zauberin überreichen. Diese rückt dann mit einer Schriftrolle heraus, mit der sich ein weiteres Rätsel lösen lässt.

Vorratskammer

Beim Start Ihres Abenteuers finden Sie eine Truhe vor, in der Sie alle momentan nicht benötigten Gegenstände aufbewahren können. Der Inhalt der Truhe wird zusammen mit den Charakterdaten abgespeichert und steht Ihnen in einem neuen Spiel wieder zur Verfügung.

Planspiele:

Einige Elemente sind zwar vorgesehen, man ist sich bei Blizzard aber nicht sicher, ob die Zeit reichen wird, alle diese geplanten Features in die Vollversion zu integrieren:

– Arena: In dieser sollen sich Spieler ungestört duellieren können, um auszufechten, wer der Stärkere ist. Die Arena wird eventuell erst später per Patch nachgereicht, zusammen mit zusätzlichen Waffen, Unique Items und Ausrüstungsgegenständen.
– Battle.net-Handelsplatz: Dort sollen Waffen gekauft, getauscht oder offeriert werden.
– Guild Halls: Ein spezieller Spieltyp, in dem sich Mitglieder einer Gilde treffen oder Gold und Ausrüstung für andere Clanmitglieder hinterlassen. Über die Voraussetzungen für eine eigene Guildhall ist noch nichts entschieden, vermutlich aber wird der Clangründer zumindest jede Menge virtueller Goldstücke herausrücken müssen.
– Abgesicherter Spieltyp »Handel«: Sind sich zwei Spieler handelseinig, sollen sie in diesem speziellen Spieltyp ihre Waren austauschen können, ohne dass ein Betrug möglich ist. Erst wenn beide Akteure sich mit dem Transfer einverstanden erklären, wird das Geschäft getätigt.

TOWN PORTALS UND WAYPOINTS

Eine Rückkehr aus dem düsteren Dungeon an die Oberfläche ist mittels der allseits beliebten Town Portals nach wie vor möglich, allerdings nur noch per Schriftrolle. Erfreulich ist, dass dabei keine Ladezeiten auftreten, diese existieren nur beim Wechsel von einem Akt in den anderen. Die in der gesamten Welt verstreuten statischen Portale bieten eine weitere sehr effiziente Methode, sich in der Welt fortzubewegen.



Haben Sie ein statisches Portal einmal aktiviert, können Sie zu jedem anderen aktiven Portal Ihrer Wahl reisen.

GEBÄUDE

Mittlerweile stimmen die Proportionen zwischen Gebäuden und Figuren. Betreten Sie eine Behausung, wird das Dach ausgeblendet, um den Blick ins prachtvoll gestaltete Innere freizugeben.



Der Paladin streift durch eine detailliert gestaltete Taverne.



Für die Gestaltung von Gebäuden wurden Architekten eingesetzt.

AUTOMAP

Auch an der Overlay-Karte wurde herumgefeilt. Eingezeichnet sind nun Gebäude, NPCs, Mitspieler, Ausgänge, Wasserflächen und Schreine. Die im Battle.net immer wieder gestellte Frage:»Ja, wo seid Ihr denn alle?« gehört somit endlich der Vergangenheit an.

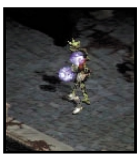


Die neue Karte stellt eine verkleinerte Version des Levels dar und erleichtert die Suche nach Mitspielern oder NPCs.

Skill Tree

Jeder Charakter in Diablo 2 kann ganz individuelle Fähigkeiten entwickeln. Von Beginn an beherrschen alle Charakterklassen nur vier Aktionen : primäre Attacke, Werfen, Treten und Gegenstände umwandeln. Sämtliche speziellen Kampfbewegungen und Zaubersprüche müssen erlernt werden, indem nach und












Im Skilltree werden die Fähigkeiten des Charakters verwaltet.



Glückwunsch zum Level-up! Verbessern Sie Ihre Eigenschaften.

nach Skillpunkte auf die einzelnen Fähigkeiten verteilt werden. Die Anzahl der wählbaren Skills steigt dabei zusammen mit der Erfahrungsstufe des Helden.
Zu Beginn stehen Ihrem Helden nur rudimentäre Kampftaktiken zur Verfügung. Sämtliche weiteren Kampffähigkeiten müssen Sie sich erst antrainieren: Haben Sie mit Ihrem Kämpfer einige Monster erledigt und somit Erfahrungspunkte gesammelt, erreicht Ihr Bildschirm-Ego die nächste Erfahrungsstufe (Level-up). Nun können Sie Ihren Charakter aufwerten, indem Sie Punkte auf die Eigenschaften wie Stärke oder Gewandtheit verteilen. Außerdem steht Ihnen nach einem Level-up ein Skillpunkt zu, mit dem Sie Ihre individuellen Fähigkeiten verbessern. Anfangs können Sie nur aus zwei Skills wählen: beim Paladin beispielsweise zwischen der Fähigkeit, die Gegner durch einen Schlag mit dem Schild zurückzuwerfen und einer Attacke, die zwar mehr Schaden verursacht, aber auch den Helden selber schwächt. Schon zu diesem frühen Zeitpunkt des Spiels können Sie Ihren Charakter in eine bestimmte Richtung spezialisieren, was auch den Wiederspielwert von Diablo 2 deutlich erhöhen dürfte.
Neben speziellen Fähigkeiten, die kein anderer Charakter vorweisen kann, müssen Sie aber auch gegen spezielle Attacken der teuflischen Schergen gewappnet sein. Diese können Sie durch Magie, Feuer, Eis, Blitz und Gift bedrohen. Gegen diese magisch-elementaren Attacken müssen Sie widerstandsfähig werden, was voraussichtlich hauptsächlich durch verzauberte Kleidungsstücke erreicht werden wird. Immunität gegen die monströsen Zauber werden Sie nicht erreichen, aber eine gute Widerstandsfähigkeit ist eine Menge wert und kann Ihr Bildschirmleben durchaus verlängern.

Überraschungen

Beim Stapfen durch die Wildnis laufen Sie manchmal unvermittelt vor einen der Schreine, die nun auch auf der Oberfläche vorhanden sind. So können Sie quasi während der Reise Ihre Gesundheit wiederherstellen oder kurzzeitig einen Vorteil erlangen. Berühren Sie einen Erfahrungsschrein, erhalten Sie eine halbe Minute lang für jedes Monster, das Sie erschlagen, doppelte Erfahrungspunkte. Andere Schreine erhöhen kurzfristig Ihre Stärke oder verschaffen Ihnen einen zusätzlichen Skillpunkt.
Während sich manche dieser Schreine nur einmal benutzen lassen, dürfen Sie sich bei anderen mehrfach bedienen. Auch an Brunnen sollten Sie nicht achtlos vorbeispazieren, ein guter Schluck hilft, das Wohlbefinden zu steigern. Haben Sie sich zwei- oder dreimal an dem Wasser gelabt, ist Ihre Gesundheit wiederhergestellt. Der Brunnen ist dann vorerst versiegt, nach einer Weile steht die »Heilquelle« aber wieder zur Verfügung.



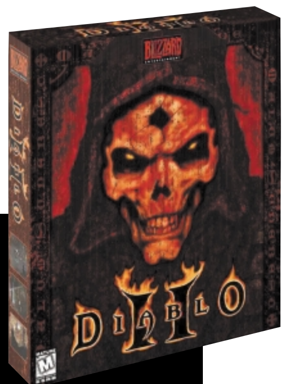
In den heiligen Blizzard-Hallen erfolgte der erste Rundgang durch die Diablo-2-Welt. Die momentane Version spielt sich sehr gut und macht jede Menge Spaß.

Hoffnungsträger

Bei der glänzenden Ausgangslage, die sich Blizzard mit dem Vorgänger geschaffen hatte, konnte bei Diablo 2 eigentlich nicht allzuviel schiefgehen. Das Spielkonzept selbst wurde kaum verändert; die meisten Neuerungen



beziehen sich auf die verbesserte und detailreiche Grafik, verbessertes Handling und eine rollenspiellastigere Charakterentwicklung.
Diablo 2 spielt sich im wesentlichen wie ein im Umfang deutlich erhöhtes und mit vielen Neuerungen versehenes Diablo, was absolut nicht negativ zu verstehen ist. Wer Diablo kennt, findet sich sofort zurecht, aber auch Neueinsteiger werden sich mit der Bedienung schnell anfreunden. Wenn nichts mehr dazwischen kommt, erwartet uns wohl ein echter Hit im Action-Rollenspiel-Bereich. **(st)**



Das Objekt der Begierde. Die Schachtel ist bereits fertig, mit dem Spiel ist jedoch frühestens um Weihnachten zu rechnen. Schöne Bescherung!









Battlezone 2
Combat Commander

Nur noch einen Monat, dann weitet sich der »Battlezone«-Kampf auch auf umliegende Sonnensysteme samt ihren Planeten sowie die Heim-PCs der Erdlinge aus. Wir werfen für Sie einen Blick auf die spielbare Betaversion.

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Pandemic Studios/Activision
- **Genre:** Action-Strategie
- **Termin:** November '99
- **Besonderheiten:** Mischung aus Action und Strategie ■ deformierbares Gelände spielt große Rolle ■ mehr Fußsoldaten-Einsätze.



Freches einheimisches Getier nagt an unserem Piloten.



Mit einer gewaltigen Explosion verabschiedet sich ein ISDF-Gebäude.

Die Biometall-Kriege ge-hen weiter. Nachdem sich in den Sechzigern ja nachweislich schon Amerikaner und Sowjets im Sonnensystem gebalgt haben, wartet in den Neunzigern eine außerirdische Bedrohung auf die Menschheit. Abermals steigen Sie persönlich in die Kampfvehikel und leiten von dort aus Aufbau und Strategie, während Sie sich der Feinde mit Ihren futuristischen Waffen entledigen.

Independence Day

Die über 30 verschiedenen Fahrzeuge umfassen Panzer, Hovercrafts, Gleiter und Mechs, die teils gigantische Ausmaße erreichen. Nach wie vor sind Sie nicht automatisch tot, wenn Sie abgeschossen werden, da Sie vorher Ihr Kampfgerät verlassen können. Entweder lassen Sie sich nun retten oder schießen mit Ihrem Scharfschützengewehr einen Gegner aus seiner Karosse und setzen sich selbst hinein. Damit dies nicht mehr so einfach wie bisher ist, wohnt auf den meisten Welten garstiges Getier, das Sie sich vom Leib halten müssen. In Ihrem Fahrzeug sind Sie jedoch Gott sei Dank vor dem Viehzeug sicher. Aber auch Spezialaufträge sind zu erledigen, bei denen Sie zu Fuß unterwegs sind. Während der Aufträge wechselt darüber hinaus vielleicht das Einsatzziel, außerdem können Sie das Gelände zu Ihrem taktischen Vorteil nutzen und etwa über feindlichen Truppen Felswände zusammenbrechen lassen.



Im Kreuzfeuer: Ein gegnerischer Gleiter wird von zwei ISDF-Mechs unter Beschuss genommen.

Balanceakt

Trotzdem wird der Strategieteil nicht vergessen. Nach wie vor sind Sie für das Sammeln von Rohstoffen verantwortlich und müssen Ihr Hauptquartier aufbauen. Das geht jetzt per Menü deutlich leichter vonstatten als im ersten Teil und lässt sich automatisieren.

Im Multiplayer-Modus lassen sich jetzt mehrere unterschiedliche Rollen im Teamplay zuweisen. So übernimmt einer den Basenbau, ein anderer greift solange das gegnerische Lager an, während ein Dritter verhindert, dass die bösen Außerirdischen das Gleiche versuchen. Einen eigenen Eindruck erhalten Sie übrigens mit unserer Exklusiv-Demo von Battlezone 2, die auf der CD A liegt. In der nächsten Ausgabe finden Sie dann, ebenfalls exklusiv, auf der Cover-CD-ROM den Missionseditor, mit dem Sie eigene Schlachtfelder erstellen können. **(mash)**

Supreme Snowboading, UEFA Manager 2000

Infogrames wird sportlich: Mit drei höchst unterschiedlichen Titeln sollen sowohl trendige Snowboarder als auch Rallye-Fans und Freunde von Fußballmanagern geködert werden.

Kurz vor Einbruch des Herbstes lockte Infogrames die Spielepresse nach Südfrankreich. Unter den Dächern von Nizza wurden gleich drei für Sportbegeisterte sehr interessante Titel präsentiert, die Gedanken an einen Rückzug zum Strand rasch verfliegen ließen.

Supreme Snowboarding

Während Fun-Sportarten im Konsolenbereich inzwischen eine feste Nische erobern konnten, ist der Funken auf dem PC bisher noch nicht übergesprungen. Der finnische Entwickler Housemarque will dies ändern und beeindruckte mit »Supreme Snowboarding« in der Tat auch Wintersport-Abstinenzler mit flotter Grafik und äußerst rasantem Fahrgefühl. Dabei legten die Designer Wert darauf, das typische Snowboard-Feeling nicht nur durch die Geschwindigkeit einzufangen. So können die Spieler die Piste verlassen und nach neuen Wegen ins Ziel suchen - der Snowboarder liebt schließlich seine Freiheit, solange er nicht in eine Gletscherspalte stürzt. Die drei Landschaften mit je drei Strecken wirken bei verschiedenen Tageszeiten und Wetterverhältnissen deutlich unterschiedlich.

Hinzu kommen Half-Pipes sowie Rampen, mit denen die sechs zur Auswahl stehenden Snowboard-Asse selbst komplexe Sprungkombinationen üben dürfen. Sämtliche Abfahrten hinterließen einen äußerst guten Eindruck - die Programmierer haben sich offenbar viel Mühe gegeben, die leider nur neun Kurse abwechslungsreich und pfiffig zu gestalten.



Akrobatische Sprünge machen im Dorf besonders viel Spaß.



Bei der rasanten Schußfahrt ins Tal kommt auch am PC echtes Snowboard-Feeling auf.

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Housemarque/Infogrames
- **Genre:** Sportspiel
- **Termin:** November '99
- **Besonderheiten:** Realistisches Fahrgefühl ▪ Verlassen der Piste möglich ▪ Mehrspieler-Modus ▪ Verschiedene Snowboards und Fahrer

Rally Masters

Nach dem bemerkenswerten Action-Rennspiel »Motorhead« setzt Digital Illusions nun auf den Rallyesport. Bei »Rally Masters« wird mit 46 Strecken und 17 Fahrzeugen eher geklotzt als gekleckert. Besonders gelungen ist der exakt der Wirklichkeit nachgebaute Kurs des Michelin Race of Champions auf Grand Canaria. Auch die anderen, imaginären Strecken wirkten gut, wenngleich wenig spektakulär. Der Fokus liegt eindeutig auf dem Fahrverhalten sowie den vier Meisterschaftsmodi. Hinzu kommen Einzelfahrten, Rennen gegen die Zeit, ein sogenannter »Ghostmodus« und Multilplayer-Partien. Besonders stolz sind die Programmierer auf die KI der Computerfahrer, die weitgehend dem menschlichen Können entsprechen soll und sogar Fahrfehler produziert. Fünf Schwierigkeitsgrade, die Kommentare des Beifahrers sowie Beschädigungen am Fahrzeug wurden genauso wenig vergessen wie wechselnde Wetter- und Lichtverhältnisse. Ein Schmankerl sind die 28 simulierten echten Rallye-Fahrer, wobei sich die Besetzungsliste mit Namen wie Walter Röhrl und Colin McRae recht beeindruckend liest. Die schwedischen Entwickler betonen, dass der Ausgang eines Rennens ganz vom fahrerischen Können abhängt, statt von der Auswahl des richtigen Wagens. Schließlich treten Ihre Rivalen wie beim Vorbild in identischen Schleudern an.



Verschiedene Wetterbedingungen werden simuliert.



Sie dürfen in unterschiedlichen Ländern herumbrausen.

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Digital Illusions/Infogrames
- **Genre:** Rennspiel
- **Termin:** 2. Quartal 2000
- **Besonderheiten:** Originalstrecke des Michelin Race of Champions ▪ Vier Meisterschaftsmodi ▪ Simulation 28 realer Fahrer

Rally Master,



Die Taktik läßt sich im Handumdrehen verändern.

UEFA Manager 2000

Völlig unbritisch gibt sich Bubbal Systems, indem sie mit ihrem Fußballmanager ganz auf Europa setzen. Naturgemäß steht beim »UEFA Manager 2000« die kontinentale Dimension des Ballsports stark im Vordergrund. Zudem sind für neun Länder auch die wichtigsten nationalen Ligen implementiert sowie insgesamt 500 Teams mit echten Teambezeichnungen und den authentischen Familiennamen von 20 000 Spielern enthalten. Darüber hinaus gibt es einen Editor, mit dem sich die Daten nach Belieben verändern lassen. Als Zielgruppe werden Kunden im gesamten EU-Raum angepeilt, wobei für jeden etwas dabei sein soll: Engländer werden sich daher intensiv mit der Mannschaft beschäftigen können und den von den Deutschen geliebten Wirtschaftspart weitgehend computergesteuerten Assistenten überlassen. Allerdings ist das Vereinsmanagement bislang weniger umfangreich ausgefallen als bei einigen heimischen Produkten. Viel Arbeit wurde in eine gute Bedienbarkeit mittels des Drag-and-drop-Systems investiert, durch das sich neue Taktiken und Aufstellungen im Handumdrehen



Die 3D-Spielszenen werden in Echtzeit berechnet.

verwirklichen lassen sollen. Per virtueller E-Mail werden Informationen über Ereignisse und die Stimmung im Team weitergegeben. Derzeit wird noch an der Präsentation der Spielszenen gefeilt - schließlich sollen die Begegnungen in Echtzeit berechnet sowie frei dreh- und zoombar in 3D wiedergegeben werden; etwas, was derzeit groß in Mode, aber gar nicht so einfach zu realisieren ist. **(tw)**

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Bubbal Systems/Infogrames
- **Genre:** Wirtschaftssimulation
- **Termin:** November '99

■ **Besonderheiten:** UEFA-Lizenz ■ Mischung aus Mannschafts- und Vereinsmanagement ■ Computerassistenten ■ 3D-Spielszenen in Echtzeit

Omikron
The Nomad Soul

SPIELEFAKTEN

- **Hersteller:** Quantic Dream/Eidos
- **Genre:** Action-Adventure
- **Termin:** Oktober/November '99
- **Besonderheiten:** Düsteres Szenario à la »1984« ■ David Bowie singt Titelsong und kommt auch im Spiel vor ■ Nicht auf einen Charakter festgelegt ■ Großer Adventureanteil.

Sing's noch einmal, David! Der schillernde Rockopa Bowie begegnet uns in »Omikron - The Nomad Soul« - allerdings nicht nur akustisch.



Das Polizeihauptquartier: Alle Bürger lieben die Polizei, denn die beschützt sie. Notfalls auch vor sich selbst.

Psst - gerade laufen die Nachrichten. Mal kurz reinhören. »Omikron City. Über unseren Legaten Angus Resher, von allen Bürgern geschätzt und geachtet, wurde heute in einer Kneipe ein Spottlied gesungen. Die Täter wurden sofort gestellt, verhaftet und zu lebenslanger Haft verurteilt.« Ja, die Sitten sind rauh in Omikron City.

Der Seelenwanderer

Vor Straftaten muss Ihnen aber ungeachtet aller Konsequenzen nicht bange sein; Ihr wahres Ich wird im Vorspann von einem Bewohner von Omicron City gezielt angesprochen und um Hilfe gebeten. Von da an agieren Sie als »Nomadenseele«: Erleidet Ihre Spielfigur einen tödlichen Unfall (Sie steuern sie in typischer Tomb-Raider-Manier von schräg hinten), erwacht Ihre Seele in der Person, mit der Sie als letztes zu tun hatten. Der Titel des Programms ist von daher äußerst treffend.

»Sieht so das Adventure der Zukunft aus?«

Die Omikronwelt wurde geschickt von überall her zusammen raubt. Metallene Riesenroboter, die »ED 2000« aus »Robocop« verteufelt ähnlich sehen, sorgen mit nur geringem Einfühlungsvermögen für das Heil der niedergedrückten Bevölkerung. Schwebegleiter wie aus »Blade Runner« befahren die Straßen, ein gigantischer Machtapparat im Stile einer »1984«-Diktatur erstickt jeglichen Protest gegen Legat Resher im Keim. Und eine Art »Predator«-Krieger sorgt immer wieder für Aufregung. Die geheimnisvolle Mordserie, die Sie anfangs in der Rolle des Polizisten Kay'l untersuchen, ist in diesem multikulturellen Kuddelmuddel nur der Einstieg in eine außergewöhnliche Geschichte.

David als Zugabe

Enfant Terrible David Bowie unterstützt Sie dabei mit insgesamt acht Liedern, die an geeigneten Stellen für Atmosphäre sorgen. Außerdem erfreuen Gastauftritte des Entertainers und seiner Frau Iman. Bowie scheint mit seinem Engagement guten Geschmack bewiesen zu haben - der Adventurepart macht einen ausgefeilten Eindruck, spezielle Kampfsequenzen lockern das Geschehen auf, die Figuren bewegen sich sehr geschmeidig und lebensecht, lediglich die Gesichtstexturen sind zeitweilig recht starr. Omicron City selbst ist keine Geisterstadt; ungezählte Bewohner verwandeln sie in eine brodelnde Metropole. Tatsächlich können wir uns kaum daran erinnern, jemals zuvor eine dermaßen lebensechte Stadtatmosphäre genossen zu haben. Bestätigt sich der erste Eindruck, kommt auf uns ein Spiel zu, bei dem endlich einmal die Bereiche Adventure und Action gleichberechtigt harmonieren. Vielleicht sieht so das Adventure der Zukunft aus? Adventure-Action: klingt doch prima. **(uh)**



Der Polizeisergeant hat uns nichts zu sagen. Merkwürdig.



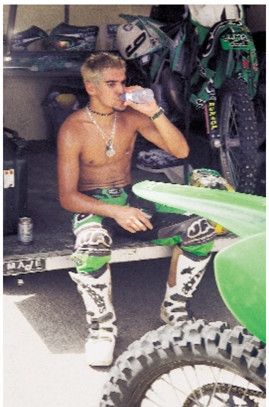


Es gibt gute und es gibt ungute Momente im Leben selbst des tapfersten Abenteurers; links ein Liebchen, rechts ein Hiebchen.

Edgar Torronteras Extreme Biker

Der spanische Motocrossfahrer Edgar Torronteras hat gleich mehrere Hobbies: Extrem-Körperpiercing, Extrem-Haarefärbing, Extrem-Spiele-Vorkomming.

Es ist nichts Besonderes, wenn ein Computerspielehersteller einen Prominenten für sein Programm anwirbt. Das Engagement des berühmten Rennfahrers/Sportlers/Politikers ist aber für gewöhnlich stark eingeschränkt: Optimal läuft es beispielsweise schon, wenn er gut gelaunt von der Packung grient oder etwas dampfplaudert. Bei einer Präsentation von »Extreme Biker« in Barcelona, wo sich sowohl Edgar Torronteras als auch sein Spiel einfanden, wurde dieser Normalfall aber verletzt.



Nach der Präsentationsfahrt: Edgar schwitzte gehörig.

Fotos und Videos

Der 19-jährige Spanier, dem viele eine hervorragende Karriere im Motocross-Sport prophezeien (1995 war er bereits Vize-Europameister), wird bei »Extrem Biker« nämlich so oft wie möglich ins Spiel involviert. Etliche ausgefallene Edgar-Fotos sowie 20 Minuten mit Videosequenzen drücken dem Programm einen unverwechselbaren Stempel auf. Der nette Edgar winkt erfreut in die Kamera (Sie haben gewonnen), der deprimierte Edgar sackt in sich zusammen (Sie haben verloren), der verrückte Edgar startet einen ausgelassenen Regentanz (Sie sind Meister).

Das Spiel selber scheint die Bemühungen des aufgedrehten Jungprofis zu rechtfertigen. Anders als bei »Motocross Madness« von Microsoft, das zwar eine prima Fahrphysik, aber langweilige Strecken besaß, stimmen bei Extrem Biker beide Aspekte. Kein Editor-Mischmasch, diesmal sind individuelle Strecken mit zahlreichen Randverzierungen (Ufo, Dinosaurierknochen, Straßenverkehr) im Angebot. Wie bei Motocrossrennen üblich, wird aber auch hier mehr gesprungen als gefahren.

Gibt es Regen?

Nein, so tief fliegen die Biker nämlich nicht; bei den teilweise bestimmt 50 Meter langen Sprüngen wird schon eine beträchtliche Höhe erreicht. Die völlige Bewegungsfreiheit während eines Sprunges kann während eines Freestylewettbewerbs zu etlichen Stunts genutzt werden. Dort gibt es auch die verrücktesten Austragungsorte, unter anderem einen gewaltigen Turm, auf den Sie sich über unzählige Rampen hinaufarbeiten können. Zusammen mit den Motocrossrennen im Freien und den Supercrossbewerben in der Halle kommt man auf mindestens 27 Strecken, eine erkleckliche Zahl!

Langzeitanreize bieten die drei verschiedenen Kubikklassen von 125 bis 500 ccm, wobei die unhandlichen 500er in der Realität allerdings kaum gefahren werden. Das Handling dieser Biester lässt schließlich erheblich zu wünschen übrig. Sie können sich aber durch Siege in verschiedenen Meisterschaften absolute Traumbikes erfahren, die sowohl PS-stark wie auch handlich sind. Wer Probleme mit dem Siegen hat, darf sich in einem bei Rennspielen seltenen Tutorial versuchen: In verschiedenen Lektionen werden Sie mit der Maschine ausführlichst vertraut gemacht. **(uh)**

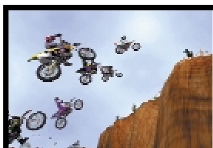
SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Deibus Studios/Havas
- **Genre:** Rennspiel
- **Termin:** Oktober '99

■ **Besonderheiten:** Intensive Einbindung des namensgebenden Fahrers ■ Drei Motorradklassen ■ Abwechslungsreiche Strecken ■ Drei verschiedene Wettbewerbe.



Kommt ein Biker geflogen, bohrt sich tief in den Bus.« (Mitte links) Achten Sie bei Extrem Biker auf den Straßenverkehr.



Ein Bild für die Götter: Die wilde Bande fliegt der Sonne entgegen.



HAL BARWOOD ■ JOHN CARMACK ■ BRUCE CARVER ■ JUSTIN CHIN ■ RICHARD GARRIOTT ■ RON GILBERT ■ LARRY HOLLAND ■ ANDY HOLLIS ■ NORM KOGER ■ JORDAN MECHNER ■ SID MEIER ■ STEVE MERETZKY ■ PETER MOLYNEUX ■ GABE NEWELL ■ MIKE O'BRIEN ■ BRIAN REYNOLDS ■ CHRIS ROBERTS ■ TIM SCHAFER ■ BRUCE SHELLEY ■ WARREN SPECTOR ■ BRETT SPERRY ■ CHRIS TAYLOR ■ ROBERTA WILLIAMS ■ WILL WRIGHT ■ ERIK YEO

Fotos von **AARON LAUER**

SPIELE



GENAU WIE IM Film, der Literatur und der Musik wird die Spielebranche von Visionären nach vorne getrieben, die alle anderen durch ihre Pionierarbeit und ihr Herzblut mitreißen.

Für diesen Artikel brachten wir eine außergewöhnliche Gruppe der talentiertesten Designer, Programmierer, Künstler und Kreativlinge der Welt zusammen – die Personen, die für einige der bedeutsamsten, einflussreichsten und natürlich auch unterhaltsamsten Momente der Spielegeschichte verantwortlich sind. Sie erzählen Ihnen und uns nicht nur etwas über ihre Arbeitsphilosophien, sondern – und das oft zum ersten Mal überhaupt – auch etwas über ihre Zukunftsprojekte ...

GURUS

SPIELE GURUS



STAR-TRIO:
Peter Molyneux (links), Chris Roberts (Mitte) und Sid Meier haben ihre Finger in heiß erwarteten Projekten.

Peter **Molyneux** DER GOTT DER GÖTTER-SIMULATIONEN

Wenn jemandem der Ruhm gebührt, das Genre der Götter-Simulationen erfunden zu haben, dann ist das Peter Molyneux. Sein Klassiker **Populous** schrieb 1989 Geschichte und versetzte den Spieler in die Lage einer allmächtigen Gottheit, die mit Hilfe der Energie ihrer Anhänger ihre Feinde mit allerlei Plagen und Katastrophen schlagen konnte. »Von dem Moment an, an dem ich zum ersten Mal einen Computer anfasste, interessierten mich Spiele«, erzählt Molyneux. »Ich erinnere mich an den »Pong«-Automaten in einem Elektronikladen um die Ecke – und habe dafür meiner Oma Geld aus dem Portemonee stibitzt.«
Angefangen hat Molyneux mit der Programmierung von Tabellenkalkulationen und Musik-Software. Ein paar Spiele-Auftragsarbeiten und milder Erfolg mit einem Action-Titel namens **Fusion** veranlassten Molyneux 1987 zur Gründung von Bullfrog Productions. Zwei Jahre danach machte der Erfolg von Populous die Firma zu einer der begehrtesten Entwicklerstuben der Welt.«
Bullfrogs Größe und Einfluss wuchsen enorm, dank Molyneux's Kreativität. **Populous 2**, **Syndicate**, **Theme Park**, **Magic Carpet** und **Dungeon Keeper** tragen allesamt seine Handschrift: enorme Spieltiefe, aber dennoch schräg und lustig. Peter schreibt den Erfolg seiner Spiele der Fähigkeit zu, »sich daran zu erinnern, wie man sich als Kind gefühlt hat.«
Bullfrog wurde schließlich an Electronic Arts verkauft, Molyneux's Frust über die zunehmend von ihm verlangten Manager-Aufgaben als Vize-Präsident von EA wuchs. 1997 verließ er seine Firma, um eine neue zu gründen: Lionhead Studios.

ZUKUNFTSMUSIK

»Meine Philosophie ist und bleibt: Das Beste kommt erst noch«, sagt Molyneux, und das trifft auf alle Fälle auf sein aktuelles Projekt **Black & White** (siehe PC Player 10/99) zu. Dieses ambitionierte Strategie-Epos erlaubt dem Spieler, so gut oder böse zu sein, wie er will. »Es ist einfach das beste Spiel, an dem ich jemals gearbeitet habe. Es ist das einzige, das noch besser geworden ist, als ich es anfangs konzipiert hatte. Mein Ziel ist noch immer, dass Black & White Computerspiele neu definieren soll.«
Und Peter grübelt schon über sein nächstes Kind. »Ich weiß, was ich will, aber ich kann außer dem Code-Namen Dojo noch nichts verraten. Es handelt sich um einen großen Spielbereich, in dem ich zuvor noch nicht aktiv war – bis Dojo.«

Chris **Roberts** DER WING COMMANDER HEBT AB

Der Schöpfer der immens populären **Wing-Commander**-Serie ist zweifellos einer der ehrgeizigsten und einflussreichsten Designer. Nicht übel für einen Burschen aus Manchester, England, der als Autor von Spielchen in einem 8-Bit-Software-heftchen begonnen hat.
Nach ersten Schritten bei ein paar britischen Spielefirmen siedelte Roberts in die USA über und heuerte 1988 bei Origin an. Er produzierte Rollenspiele wie **Times of Lore** und **Bad Blood**, bevor er mit Wing Commander auf Gold stieß. Durch die Einführung von Zwischensequenzen, die die Weltraumkämpfe miteinander verknüpften, zeigte Roberts allen, wie Kino-Methoden ein traditionelles Genre neu beleben konnten. Nach acht Jahren und einer Fülle an Wing Commandern und Ablegern verließ Chris Origin und gründete seine eigene Firma Digital Anvil, mit dem Filmemacher Robert Rodriguez als einem seiner Partner. Roberts sieht seine neue Heimat als Multimedia-Schmiede reinsten Wassers: »Wir spezialisieren uns auf digitale Welten, die einen durch ihren Detailreichtum und ihre Story völlig gefangen nehmen. Weil wir uns als Geschichtenerzähler und Welt-Erbauer verstehen, wollen wir außerdem die Gelegenheiten nicht verpassen, auch in Medien wie Film, Fernsehen oder das Internet vorzudringen.« Trotz einiger Gehversuche in der Welt der digitalen Spezialeffekte bleibt Digital Anvils erste Liebe den Spielen vorbehalten. Chris: »Wir wollen eine High-End-Boutique sein, die zwei bis drei Knüller pro Jahr veröffentlicht.«

ZUKUNFTSMUSIK

31 Jahre alt, überwacht Roberts die Arbeiten an Digital Anvils Erstling, dem Weltraum-Action-Titel **Starlancer** (dessen Design stammt von seinem Bruder Erin) und dem Auto-Action-Spiel **Loose Cannon**. Sein richtiges Baby ist das epische **Freelancer**, das die Ideen aus Wing Commander und **Privateer** mit moderner Technik kombiniert. Als Einzelspieler-Titel konzipiert, ist es inzwischen zu einem Mehrspieler-Online-Projekt mutiert. »Das ist auf alle Fälle der ambitionierteste Titel, an dem ich jemals gearbeitet habe«, so Roberts. »Mein Ziel: ein riesiges, dynamisches Universum zu schaffen, das atmet und lebt. Hoffentlich wird es sich dann verändern, wenn Tausende von Spielern darin aktiv werden.«
Freelancer soll in der zweiten Jahreshälfte 2000 erscheinen, und als wäre Roberts nicht schon beschäftigt genug, knobelt er an einem weiteren Titel: einem Rollenspiel namens **Silverheart**, das auf den Werken des Fantasy-Autors Michael Moorcock basiert. »Mit diesem fantastischen Abenteuer habe ich in meinem letzten Jahr bei Origin begonnen«, erzählt er. »Das Spiel wird komplett in 3D sein, mit aufwendigen Charakter-Animationen und Geschichten – stellt Euch Metal Gear Solid vor, nur zehn Mal so detailliert und cool!«

Sid **Meier** JEDE MENGE RUHM UND EHRE

Was wäre unsere Liste ohne ihn? Sid Meier ist schließlich einer der produktivsten und zweifellos der exzellenteste Spiel-Designer der Welt.
Meier produzierte in den letzten zwei Jahrzehnten so viele glorreiche Titel, die erst aneinandergereiht wirklich seinen enormen Einfluss offenbaren. Hier sind sie, in zeitlicher Reihenfolge von 1983 bis 1999: **Hellcat Ace**, **NATO Commander**, **Spitfire Ace**, **F-15 Strike Eagle**, **Solo Flight**, **Silent Service**, **Crusade in Europe**, **Decision in the Desert**, **Conflict in Vietnam**, **Pirates**, **Red Storm Rising**, **F-15 Strike Eagle 2**, **Railroad Tycoon**, **Civilization**, **Covert Action**, **Pirates Gold**, **Railroad Tycoon Deluxe**, **CPU Bach**, **Colonization**, **CivNet**, **Civilization 2**, **Magic: The Gathering**, **Gettysburg** und **Alpha Centauri.**
Klassische Brettspiele wie **Risiko** oder Titel von Avalon Hill und SPI infizierten Meier mit dem Spiele-Virus. Er war Mitbegründer von MicroProse in den frühen 80ern, schrieb mit Hellcat Ace das erste Spiel der neuen Firma ... und der Rest ist Geschichte. »Ich versuche immer, Spiele zu schreiben, die mir selbst Spaß machen, über Themen, die ich interessant finde», sagt er.
1996 verließ Sid MicroProse, um mit seinen langjährigen Kollegen Jeff Briggs und Brian Reynolds Firaxis Games zu gründen. Dieses Jahr wurde er nach dem legendären Nintendo-Designer Shigeru Miyamoto (»Mario«, »Zelda«) als zweiter Mensch überhaupt in die »Hall of Fame« der Academy of Interactive Arts and Sciences aufgenommen.

ZUKUNFTSMUSIK

Meiers aktuelles Projekt heißt **Antietam**, der Nachfolger zu Gettysburg. Daneben wacht er über die Entwicklung von **Civilization 3**, der lange erwarteten, offiziellen Fortsetzung, die bei MicroProse das Dream Team Meier und Reynolds wieder vereint. Außerdem arbeitet er bei Firaxis im Verborgenen an der **Sweep of Time Trilogy**. »Wir sind von der Idee begeistert, drei komplette Strategietitel zu entwickeln, die sich alle zu einem riesigen Spiel zusammenfügen«, erklärt er. »Ich glaube nicht, dass so etwas jemals zuvor gemacht worden ist.«

Erik **Yeo**

MISTER COMMAND & CONQUER

Meine Sucht startete früh, wie bei vielen Spielern«, erzählt Erik Yeo. »Es ging noch unschuldig los, erst etwas »Pong«, dann ein Atari 2600. Später hing ich in Spielhallen herum, kaufte Commodore- und Atari-Rechner. Ich war hin und weg, es wurde zu einer richtigen Lebenseinstellung. Ich hatte Glück – meine Eltern unterstützten diese Gewohnheiten, so dass ich keine Verbrecherlaufbahn einschlug.« Auch wir hatten Glück – wäre Yeos Spieleinteresse früh erloschen, hätte er niemals **Command & Conquer** ersonnen, und das Strategie-Genre wäre viel uninteressanter.

Yeos Wechsel in die Spieleindustrie geschah, als er in einem Babbage's-Computerladen in Südkalifornien arbeitete. »Die Virgin-Büros in Irvine waren gleich um die Ecke, viele von denen kamen öfter mal vorbei«, erinnert er sich. »Eines Tages bekam ein Freund von mir dort einen Job und besorgte mir auch einen – es kommt immer darauf an, wen man kennt.« Virgins gute Beziehungen zu den Westwood Studios verschafften Yeo dort eine Anstellung, wo er mit Brett Sperry am Konzept von Command & Conquer arbeitete. »C&C hat einen riesigen Spaß gemacht, und das Feedback, das ich immer noch dazu bekomme, motiviert mich ziemlich stark«, erzählt Eric. »Es ist ein großartiges Gefühl, so viele Leute unterhalten und so viele Beziehungen zerstört zu haben – ihr würdet es nicht glauben, wie viele Briefe wir von erzürnten Freundinnen bekommen haben, die ihre Freunde an C&C verloren haben.«

Yeos Design-Philosophie ist einfach: »Es kommt immer wieder auf den Spaß an. Wenn ich keinen Spaß dabei verspüre, darüber nachzudenken oder es zu gestalten, haben die Leute auch keinen Spaß, es zu spielen. Ich denke, dass man es wirklich sagen kann, wenn jemand bei einem Projekt eine Vision und Begeisterung für dieses Werk gehabt hat – das zeigt sich im fertigen Spiel.« Erics aktuellstes Kind ist **Command & Conquer 3: Tiberian Sun**, doch er verließ das Projekt unmittelbar vor dessen Fertigstellung, um mit einem anderen Westwoodler, Louis Petersen, ein eigenes Unternehmen namens 7 Studios zu gründen.

ZUKUNFTSMUSIK

Tiberian Sun ist just erschienen, Yeo steckt tief in der Entwicklungsphase seines nächsten Werkes, einem noch namenlosen Debüt-Titel. Weil 7 Studios einen Vertriebsvertrag mit dem Spielhallenriesen Midway hat, ist anzunehmen, dass es ein Projekt sowohl für PCs als auch Konsolen werden wird – und dass das Design dies auch widerspiegeln wird. »Wir bleiben bei dem, was wir kennen: Action-Strategie«, so Yeo. »Mit einer stärkeren Betonung auf Action. Das Interface, nein, das ganze Spiel wird sich sehr von dem unterscheiden, was ihr in der Vergangenheit gesehen habt. Ich würde euch gerne mehr erzählen, aber ich würde es hassen, so schnell gefeuert zu werden ...«

Will **Wright**

DER ERSTE BÜRGERMEISTER VON SIMCITY

Wenn Sie, wie viele andere Spieler auch, jemals Tage und Nächte in der Sucht erregenden Welt von **Sim City** verbracht haben, können Sie sich dafür bei Will Wright bedanken. Wright, 39, machte sich 1984 als Designer und Programmierer von Broderbunds **Raid on Bungeling Bay** für den Apple II einen Namen. 1985 erdachte er SimCity, mit dem simplen Ziel, »den Spielern etwas wie eine Modelleisenbahn zu geben, die komplett lebendig sein sollte.« Die erste Fassung für den Commodore 64 konnte er nicht so recht an den Mann bringen, und so gründete Wright 1987 seine eigene Firma Maxis. Zwei Jahre später gelang Will und Maxis-Mitbegründer Jeff Braun mit den Macintosh-, Amiga- und PC-Versionen der Durchbruch.

Als eins der ersten »Software-Spielzeuge« rühmte sich SimCity eines einzigartig offenen Designs, das es den Spielern erlaubte, mit den eigens entworfenen Städten herumzuspielen, ohne von den Anforderungen der traditionellen Titel überrollt zu werden. Man konnte SimCity nicht gewinnen oder verlieren – nur sich selbst in der faszinierenden Mini-Welt. Der riesige Erfolg inspirierte Wright zu zwei ungewöhnlichen Nachfolgern, die sich mit einer Ameisenkolonie (**SimAnt**) und der globalen Ökologie (**SimEarth**) befassten. Keines der Spiele erreichte jedoch die Popularität des Vorgängers. 1994 kehrte Wright mit **SimCity 2000** auf bekanntes Terrain zurück – und baute damit das Originalkonzept gewaltig aus. **SimCopter** (1997), ebenfalls von Will entwickelt, stand unter einem schlechten Stern. Will zog sich von der anschließenden Entwicklung von »SimCity 3000« zurück, um an seinem lang gehegten Traum zu arbeiten: der ausgewachsenen Simulation einer amerikanischen Familie.

ZUKUNFTSMUSIK

Diese Familien-Simulation heißt **The Sims**, ein Geheimtip auf der diesjährigen E3, und soll Anfang 2000 erscheinen. Wright beschreibt die revolutionären Verhaltensmuster der Figuren in The Sims als seine größte Entwicklung neben dem globalen Klima-Modell in SimEarth. »Ich habe mehr oder weniger seit sieben Jahren an diesem Projekt gearbeitet«, meint Will, »und bin im Moment einfach nur erstaunt und froh, dass ich dessen Vollendung noch erleben werde.«

Ron **Gilbert**

VERRÜCKTE HÄUSER, AFFEN UND NOCH MEHR

Als Autor der bahnbrechenden Titel **Maniac Mansion** und **The Secret of Monkey Island** half Ron Gilbert, Grafik-Adventures, wie wir sie heute kennen, neu zu definieren: als etwas, das gleichzeitig spaßig sein kann und Spaß macht. Vor Maniac Mansion (1986) nahmen sich PC-Abenteurer mächtig ernst, aber Ron änderte das: Er brachte abgedrehten Humor ins Genre, den man noch heute in LucasArts-Adventures wie **The Curse of Monkey Island** oder **Grim Fandango** sehen kann.

Durch die Arbeit der Top-25-Kollegin Roberta Williams begann Gilbert zu spielen. »King's Quest 1 hat mein Leben geändert«, gibt er zu. »Ich spielte das Adventure und sagte zu mir: »Wow, ich kann was Besseres machen« – und das meine ich auf eine nette Art und Weise.« Nachdem er sich selbst beigebracht hatte, auf einem 4-MHz-Z80-Computer zu programmieren, schrieb Gilbert ein Grafik-Programm für den Commodore 64. Dann landete er bei Lucasfilm Games, für die er den 3D-Weltraum-Shooter **Koronis Rift** produzierte. Ein Jahr später folgte **Maniac Mansion**, und 1989 schuf Ron eine der letzten großen Filmumsetzungen: **Indiana Jones and the last Crusade**.

Die Idee für Gilberts bekanntestes Spiel verdankt er einem Disneyland-Ausflug als kleiner Junge. »Ich habe immer den »Pirates of the Caribbean-Ride« geliebt, und wollte nichts mehr, als aus dem verdammten Boot auszusteigen, um mit diesen Piraten zu spielen – ohne aus dem Park geworfen zu werden.« Das Ergebnis: die Mantel-und-Degen-Komödie The Secret of Monkey Island (1990), die so erfolgreich war, dass ein Jahr später der Nachfolger **LeChuck's Revenge** in den Läden stand. 1992 verließ er LucasArts, um Humongous Entertainment mitzugründen, eine Firma, die Lern-Adventures für kleine Kinder schreibt. »Leute sagen immer, Adventures seien tot – das stimmt nicht«, entrüstet sich der inzwischen 35-jährige Gilbert. »Fragt nur die Millionen von Kinder, die »Putt-Putt« und »Freddi Fish« spielen. Humonguos richtet eine Generation von Kindern darauf ab, begeisterte Adventure-Spieler zu sein. Wartet's nur ab.«

Humongous gründete 1995 das Mainstream-Label Cavedog Entertainment, für das Gilbert als Creative Director und Produzent des ersten Titels, des preisgekrönten **Total Annihilation**, sowie dessen Nachfolger **TA: Kingdoms** agierte.

ZUKUNFTSMUSIK

Good and Evil, Gilberts erstes Mainstream-Spiel als Lead Designer seit 1991, ist eine ambitionierte Mischung aus Action, Adventure und Rollenspiel und soll Mitte 2000 erscheinen. »Good and Evil war bislang ein sehr schmerzhaftes, aber auch erfüllendes und begeisterndes Projekt«, meint Gilbert. »Ich erzähle Euch mehr darüber, wenn es fertig ist.«



DREIERGEMEINSCHAFT: Die Pionierwerke von Erik Yeo (links), Will Wright (Mitte) und Ron Gilbert haben dazu beigetragen, die entsprechenden Genres neu zu definieren.



DREIDIMENSIONALES DENKEN: John Carmack (links) von id Software und Warren Spector von Ion Storm haben geholfen, 3D-Spiele, wie wir sie heute kennen, zu definieren.

John **Carmack** WOLFENSTEIN. DOOM. QUAKE. NOCH FRAGEN?

Als Mitgründer und oberster Technik-Zauberer des begehrtesten und meistdiskutierten Entwicklers wurde John Carmack zu einem der verehrtesten und einflußreichsten Persönlichkeiten der Spielebranche.

Angetrieben von Carmacks Code erfand id Software den 3D-Shooter der heutigen Zeit mit **Wolfenstein 3D** und legte die Messlatte anschließend gleich zweimal höher: erst mit dem **Doom**, dann mit dem nicht minder revolutionären **Quake**. Diese Spiele entwickelten sich zu den meistverkauften und einflußreichsten PC-Action-Titeln aller Zeiten. Seine **Quake 2**-Engine (programmiert zusammen mit Brian Hook und John Cash) wurde zudem zu einem der meistlizenzierten Rechenpferde der Branche und schaufelt Polygone in **Half-Life**, **Anachronox**, **Daikatana**, **Sin**, **Kingpin** und **Soldier of Fortune**.

Angemessenerweise wuchs Carmack mit den Klassikern auf: »Ich liebte alle alten Spielhallen-Automaten – »Space Invaders«, »Pac Man«, »Donkey Kong«. Die frühen Apple-II-Titel, besonders die Rollenspiele, waren zu einem großen Teil für meine Programmier-Leidenschaft verantwortlich.« Er brachte sich das Programmieren selbst bei, schrieb und verkaufte sein erstes Spiel, ein Rollenspiel im »Ultima«-Stil namens **Shadowforge**, während er noch in der High School war. Es folgten Auftragsarbeiten, die ihm 1990 einen Job bei Softdisk Publishing verschafften, wo er **Commander Keen** programmierte und Adrian Carmack und John Romero kennenlernte – Leute, mit denen er ein Jahr später id Software gründen sollte. »Ich denke, dass eine meiner Stärken darin liegt, dass ich viele kleine Dinge von vielen unterschiedlichen Quellen aufschnappe und nicht durch ein paar davon beeinflusst werde«, sagt Carmack, der als Workaholic bekannt ist, der lieber programmiert als mit der Presse zu sprechen. Ich glaube an die Einfachheit, und das ist manchmal schwer zu verkaufen.«

ZUKUNFTSMUSIK

Natürlich **Quake 3 Arena**. Wenn alles nach Carmacks Plan läuft, erreicht die nächste Quake-Generation mehr als nur ein erneutes Erhöhen der grafischen Latte – sie wird einfacher für Einsteiger sein und so dazu beitragen, das Genre einer größeren Zahl von Leuten nahezubringen. Und sie wird moderne Routinen enthalten, die das Auffinden, Verbinden mit anderen und schließlich das Online-Spielen zu einem schnelleren und nahtloseren Erlebnis als jemals zuvor machen wird. »Wir hängen ein bisschen hinterher«, kommentiert Carmack Quake 3, »aber das ist in der Spieleentwicklung ziemlich normal. Es gibt immer noch ein paar Dinge zu bedenken, aber ich glaube, dass es das Spiel werden wird, das ich mir vorstelle. Es sollte ein gutes Beispiel für Cross-Platform-Entwicklung sein, und ich hoffe, dass es einige Entwickler ermutigt, wenigstens über Portierung nachzudenken. Das interne Design ist besser als alles, was wir bisher gemacht haben, und ich erwarte, dass das noch deutlicher wird, wenn Fans und andere Firmen Quake 3 erweitern.« Neben Quake 3 Arena wird die Grafik-Engine der nächsten Generation nächstes Jahr in Activisions **Star Trek Voyager: Elite Force** und in Gathering of Developers' **Heavy Metal: F.A.K.K. 2** zu sehen sein – die ersten, aber definitiv nicht die letzten Titel, die die Technik lizenzieren werden.

Und nach Quake 3? In der Vergangenheit hat sich Carmack für solche Engine-Fortschritte wie Spieler-deformierbare Umgebungen, einstürzende Wände und vielleicht eine Rückkehr zu den Wolfenstein- und Doom-Universen für ein modernes Update ausgesprochen. Im Moment ist er jedenfalls nicht in Eile, sich auf das nächste Projekt festzulegen. »Es gibt eine Menge von Forschungsgebieten, in die ich mich etwas mehr vertiefen möchte. Wenn Quake 3 fertig ist, werde ich mich ein paar Monate mit der Computer-Bilderkennung befassen. Es gibt einige Dinge, bei denen ich Kameras als Eingabegeräte einsetzen möchte, und ich will mit Szenen-Extrahierung von Video experimentieren.«

Warren **Spector** SYSTEM SHOCK WAR ERST DER ANFANG ...

Die Liste der von ihm produzierten Spiele spricht für sich selbst. In den letzten zehn Jahren hat Warren Spector seinen einzigartigen Touch solchen Klassikern wie Origins **Wing Commander**, **Ultima Underworld** und dessen Nachfolger, **System Shock**, **Ultima 6**, **Ultima 7 - Teil 2** und **Crusader: No Remorse** verliehen.

Wie so viele andere geriet Spector als Dungeons&Dragons-Abhängiger ins Spielegeschäft. Sein Hobby führte sogar zu einem Job als Assistant Editor für Steve Jackson Games. »Ich habe minimal verdient, abartig viel gearbeitet und jede Minute davon geliebt«, erinnert er sich. 1989, sechs Jahre später, landete er bei Origin und bekam es sofort mit seinen Top-25-Kollegen Richard Garriott und Chris Roberts zu tun: als Co-Produzent von Ultima 6 und Wing Commander. »Das Meiste, was ich dabei getan habe, war zu lernen. Eine Menge.«

Spector zog 1992 als Produzent von Ultima Underworld sein großes Los – ein teuflisches Dungeon-Erkunden, das die Tester begeisterte: beeindruckende 3D-Umgebungen auf dem PC, und das sogar noch ein Jahr vor »Doom«. »Ich bin das Gefühl nie ganz losgeworden, dass wir mit Ultima Underworld die Welt ein kleines bisschen erschüttert haben«, freut er sich. »Wir haben genau genommen etwas gemacht, was noch nie jemand zuvor erreicht hatte. Das ist und bleibt verdammt cool.« Das nächste Jahr brachte die hochbegabte Fortsetzung, **Labyrinth of Worlds** und **Serpent Isle**, den zweiten Teil von Ultima 7.

1994 produzierte Spector einen Titel, der in die Annalen der PC-Geschichte einging: den Sci-Fi-Thriller System Shock. Nach **Underworld 2** setzte ich mich mit meinem alten Mitstreiter Doug Church zusammen, und wir entschieden, dass wir von Fantasy die Schnauze voll hatten und beschlossen, ein Science-Fiction-Spiel zu machen. Wir waren verzweifelt darüber, dass keinem von uns ein gutes Dialog-System einfiel, welches den Spieler nicht aus der Umgebung herausreißen würde, und so kamen wir auf die Idee, jeden im Spiel umzunieten.« Fünf Jahre danach ist System Shocks revolutionärer Mix aus Adventure und Rollenspiel noch immer eines der besten jemals erschienenen Computerspiele. In seinen letzten Jahren bei Origin produzierte Spector die Weltkriegssimulation **Wings of Glory** und das preisgekrönte Crusader: No Remorse, bevor er zu Looking Glass Technologies, den Entwicklern von System Shock und den Ultima Underworlds, wechselte. Nach einem kurzen Gastspiel dort (inklusive eines Inkognito-Einsatzes als Ausführender Produzent von **Dark Project: Der Meisterdieb**) verließ er auch diese Firma und unterschrieb 1997 bei Ion Storm. »Jedes darstellende Medium, jede Kunstform besitzt eine Reihe von Kerneigenschaften und -möglichkeiten, die es von allen anderen trennen«, sagt Warren, 43. »Für mich bedeutet das, dass Leute, die in einem bestimmten Medium arbeiten, verpflichtet sind, Dinge zu tun, die kein anderes Medium beherrscht. Ich will Dinge tun, die man nicht in einem Film oder einem Buch erreicht. Ich kann dich in einen Fantasy-Dungeon versetzen und ihn durch deine Augen erforschen lassen. Ich kann dich in einen Doppeldecker des Ersten Weltkriegs setzen. Ich kann dich das Leben auf einer Raumstation erfahren lassen. Interaktivität und das Versinken in einer anderen Welt sind alles. Ich bin kein extrem abgedrehter Star-Trek-Fan, aber das Holodeck ist kein schlechtes Ziel, wenn du mich fragst.«

ZUKUNFTSMUSIK

Deus Ex, Spectors heiß erwartetes Debüt bei Ion Storm, ist ein Action-Rollenspiel-Mix, der den Spieler mit der Aufklärung einer globalen Verschwörung beauftragt. »Es soll die »Versink«-Effekte von System Shock mit der Charakter-Interaktion und den Rollenspiel-Aspekten eines Ultima kombinieren«, meint Warren. »Wir haben einige wichtige Meilensteine erreicht, die es uns erlauben, ein paar Missionen vom Anfang bis zum Ende zu spielen. Dadurch können wir sehen, wie das Gameplay funktioniert. Ich wüßte nicht, bei welchem Projekt ich schon so früh so weit war.«

Brian **Reynolds** KENNEN SIE CIVILIZATION 2?

Brian Reynolds ist ein langjähriger Programmierkollege Sid Meiers und der Designer von einigen der erfolgreichsten PC-Strategietitel überhaupt. Er begann seine Spiele-Karriere mit fünf Jahren, als sein Vater ihm das ultimative Runden-Strategiespiel beibrachte: Schach. Mit 13 ersann er sein erstes Computerspiel namens **Quest 1**, ein 16 KByte großes Adventure, das er für 200 Dollar an ein Software-Magazin verkaufte. Das Geld steckte er umgehend in 48 KByte RAM für seinen TRS-80.
Während er nach dem Studium an der Uni Berkeley an seinem Doktor in Philosophie arbeitete, kehrte er zu seinem Hobby zurück: Er schrieb Grafikdemos und schickte seinen Lebenslauf an ein paar Spielefirmen. MicroProse biss an: »Damals hatte ich noch nie von Sid Meier gehört, aber ich liebte F-19 Stealth Fighter«, erinnert sich Reynolds. Er begann 1991 bei MicroProse, und seine erste Zusammenarbeit mit Sid Meier fand drei Jahre später als Chefdesigner und Programmierer von **Colonization** statt. 1997 kam Reynolds' großer Durchbruch mit **Civilization 2**, dem ersten Spiel, das bei PC Player den begehrten Platin Player abstauben konnte und das noch heute ein Klassiker ist. »Wenn ich einen Favoriten auswählen müßte, wäre das Civilization 2, das meines Wissens der erste Nachfolger zu einer Sid-Vorlage ist, der das Original verkaufstechnisch überrundet hat. Das ist natürlich zum Großteil Sid und seinem makellosen Civilization-Design zu verdanken«, meint Brian. »Das Meiste, was ich über das Designen von Spielen gelernt habe, verdanke ich ihm.«
Zusammen mit Meier gründete Reynolds 1996 Firaxis Games und ist nun mit 31 Jahren deren Vizepräsident für Software-Entwicklung. Seine jüngste Zusammenarbeit mit Sid Meier war die des Chefdesigners und Programmierers von **Alpha Centauri**.

ZUKUNFTSMUSIK

Seine nächste Aufgabe als Chefdesigner und Programmierer wird **Civilization 3** sein, das Firaxis für MicroProse produziert, und Ende nächsten Jahres erscheinen soll. »Ziemlich aufregend und etwas, das ich schon lange machen wollte«, freut sich Reynolds. »Wir haben seit den Zeiten von Civilization 2 viel Erfahrung dazu gewonnen, und ich glaube, dass sich die Früchte dessen in Civ 3 widerspiegeln werden. Es gibt jede Menge spannender Ideen, wie wir es zum besten Strategiespiel überhaupt machen können.«
Und danach? »Vermutlich bin ich eines Tages das Runden-Genre leid und mache etwas völlig anderes«, spekuliert Brian.«

Bruce **Shelley** HERRSCHER ÜBER DIE GRÖSSTEN IMPERIEN

Als Co-Designer von Sid Meier wirkte Bruce Shelley an Klassikern wie **Railroad Tycoon** oder **Civilization** mit. Zusammen mit Rick Goodman schuf er den Verkaufshit **Age of Empires**.
Dabei verbrachte Shelley zehn Jahre damit, Kriegs-Brettspiele zu testen, bevor er ins Computer-Metier wechselte. Dort überwachte er die PC-Konvertierung von Avalon-Hill-Brettspielen und landete anschließend bei MicroProse. Seine Aufgabe war das Erstellen von 3D-Objekten für **F-19 Stealth Fighter** und **F-15 Strike Eagle 3**.
1995 wechselte Bruce zu den Ensemble Studios, einem Entwicklungshaus, das von Rick und Tony Goodman gegründet wurde. hre erste gemeinsame Arbeit, Age of Empires, definierte seiner Ansicht nach das Strategiegenre neu, weil es die Tiefe von Civilization mit der Geschwindigkeit und dem Actioneinschlag eines Echtzeit-Titels mischte. Das Ergebnis: bis heute über zwei Millionen verkaufte Exemplare. »Wir hatten einen solchen Erfolg nicht erwartet«, freut sich Shelley. »Je weiter wir kamen, desto mehr waren wir uns sicher, dass wir ein exzellentes Produkt in der Mache hatten. Als wir damit fertig waren, wussten wir, dass es ein außergewöhnlicher Titel war. Aber wie hätten nie gedacht, dass er einen so weiten Kreis von Spielern erreichen würde.«

ZUKUNFTSMUSIK

Zwei Millionen verkaufte Ages of Empires, die Erweiterungs-CD **Aufstand Roms** immer noch in den Charts – der heiß begehrte Nachfolger war nur noch eine Frage der Zeit. Den Test von **The Age of Kings** finden Sie übrigens auf Seite 106. »Wir konnten nicht alles in Age of Empires packen, was wir wollten, und von Spielern und Journalisten kamen jede Menge neue Ideen für das Echtzeit-Strategiegenre«, sagt Shelley. Er glaubt, dass The Age of Kings nicht Ensembles letztes Echtzeit-Strategiespiel bleiben wird. »Wir würden gern Wege finden, den nicht-kampfbetonten Teil wie das Erforschen, Aufbauen des Imperiums oder die wirtschaftlichen Aktivitäten viel interessanter und wichtiger zu gestalten. Gleichzeitig wollen wir den Kampf-Part nicht verkleinern, denn das ist es, was die Hardcore-Spieler besonders mögen – und wir wollen, dass auch sie jede Menge Spaß haben.«

Andy **Hollis** ER FLIEGT ALLEN DAVON

Andy Hollis - dieser Name steht für ausgezeichnete Flugsimulationen. Seit 1983 steckt Hollis als Designer, Programmierer und Produzent hinter einigen der besten Titel des Genres. Von 8-Bit-Hits wie **Mig Alley Ace** und **Kennedy Approach** über MicroProses **Gunship** und **F-19 Stealth Fighter** bis zu Jane's Combat Simulations **AH-64D Longbow**, **Longbow 2** und **F-15** reicht sein Portfolio.
Der ehemalige Musiker Hollis begann seine Karriere als Programmierer bei der eher spiel- und spaßarmen General Instruments Corporation. Dort lernte er jedoch Sid Meier kennen, dessen »Hellcat Ace« Hollis dazu brachte, sein eigenes Gegenstück Mig Alley Ace anzugehen. »In jenen Tagen machte eine Person alles«, erklärt Hollis. »Ich war für das Spieldesign, die Programmierung, die Grafiken, sogar für das Handbuch zuständig. Oh, und es dauerte ungefähr zwei Monate vom Beginn bis zum Ende eines Projektes. Heute liegen die Dinge etwas anders.« Wenig später kündigten Meier und Hollis, um zusammen bei MicroProse zu arbeiten. Als Pioniere, die wir damals waren, hatten wir keinerlei Wissen, auf das wir zurückgreifen konnten, sondern mussten die Probleme immer dann lösen, wenn sie uns unter die Finger kamen. Damals gab es jede Menge zu lernen.«
1995 verließ Andy MicroProse, um die renommierte »Skunkworks«-Entwicklungsabteilung von Jane's Combat Simulations in Austin, Texas, zu leiten. Noch immer liegt das Hauptaugenmerk des 41-jährigen Inhabers eines Zivil-Flugscheins darauf, möglichst packende Software zu schreiben. »Wenn man sich eine Situation aussucht, von der die meisten Leute nur träumen können, zum Beispiel die eines Kampfpiloten, gibt man ihnen die Chance, ihre Fantasien auszuleben. Einen Spieler so ins Geschehen zu verwickeln, dass er die Außenwelt vergisst - ist es nicht das, worum es in der Unterhaltungsindustrie geht?«

ZUKUNFTSMUSIK

Erst kürzlich wechselte Andy zu Origin, wo er eins der ambitioniertesten Projekte der Firma betreut: die Erschaffung eines permanenten, riesigen Mehrspieler-Weltraum-Action-Titels im **Wing Commander**-Universum. Seine erste Aufgabe wird sein, das richtige Team dafür zusammenzustellen, ein Teil des Entwicklungsprozesses, der ihm besonders gefällt. »Es sind nicht wirklich die Spiele selbst, auf die ich stolz bin«, erklärt er. »Großartige Spiele stammen von großartigen Entwicklungs-Teams, nicht von großen Ideen.«



TRIO MIT SECHS FÄUSTEN: Brian Reynolds (links), Bruce Shelley (Mitte) und Andy Hollis sind alle drei Veteranen aus der MicroProse-Gründerzeit.



LIEGEN SIE BEQUEM?
Larry Holland (auf der Couch), Microsofts Bruce Carver (stehend, links) und Gabe Newell von Valve.

Larry **Holland** DER X-WING-PILOT

LucasArts ist nicht nur für ausgezeichnete Adventures bekannt, sondern auch für Weltraum-Action im Star-Wars-Universum. Von **X-Wing** über **TIE Fighter** bis zum unlängst veröffentlichten **X-Wing Alliance** stammen sie allesamt von Larry Holland und seinem Team bei Totally Games.
Während seiner Zeit als Programmierer und Designer bei LucasArts (damals hieß die Firma noch Lucasfilm Games), rief Holland eine Reihe historischer Flugsimulationen ins Leben, namentlich **Battlehawks 1942**, **Their finest Hour: The Battle of Britain** und den Klassiker **Secret Weapons of the Luftwaffe**.
X-Wing katapultierte LucasArts 1993 höchst erfolgreich in den Krieg der Sterne. Der Nachfolger TIE Fighter folgte ein Jahr später und ermöglichte es den Spielern erstmals, auf der dunklen Seite der Macht gegen die Rebellen zu fliegen. Nach einer Fülle von Erweiterungs-CDs und dem Multiplayer-Experiment **X-Wing vs. TIE Fighter** sorgte X-Wing Alliance wieder für klingende Kassen bei LucasArts.
»Das Ziel jedes Unterhaltungsmediums, sei es ein Computerspiel, ein Buch oder ein Film, ist es, den Spieler komplett gefangen zu nehmen, sei es auf emotionaler, psychologischer oder physischer Ebene«, meint Larry. »Mein oberstes Ziel war und ist es, diese Elemente in eine umfassende Fantasywelt umzusetzen, egal, ob es sich dabei um Science-fiction oder reale Geschichte handelt.«

ZUKUNFTSMUSIK

Nachdem sich LucasArts von der klassischen Star-Wars-Reihe der Episode 1 zugewandt hat, brauchen wir nicht auf ein anderes X-Wing-Spiel von Larry Holland zu warten. »In der vorhersehbaren Zukunft bleiben die X-Wings eingemottet, irgendwo in einem Calamari-Hangar«, schmunzelt Holland. Gibt es vielleicht einen Weltraum-Actiontitel zur Episode 1? Wie wäre es mit »Naboo Fighter«? »Wir hier bei Totally Games werden vermutlich kein Spiel zur Dunklen Bedrohung entwickeln«, gibt Larry zu, »aber ich würde niemals nie sagen.«
Woran arbeitet er denn dann? Die Antwort mag Sie vielleicht erstaunen: »Ich wollte schon immer ein Entdeckungsspiel schreiben, das um 1400, 1500 spielt«, verrät Holland. »Daran arbeite ich im Moment. Der Codename lautet »Eldorado«, und es ist wahrscheinlich die größte Herausforderung meiner Karriere ...«

Bruce **Carver** DER PROFI-GOLFER

Golf-Simulationen waren immer einer der Eckpfeiler der PC-Spiele, und niemand hat mehr zu ihrer Verbesserung beigetragen als Bruce Carver. Nur wenige Serien dominieren ihr Genre so überzeugend und ausdauernd wie seine **Links**-Reihe, und das, obwohl die Konkurrenz von Sierra, Activision, Microsoft und EA Sports regelmäßige Attacken gegen den grünen Sport startet.
Carver gründete 1982 Access Software und erzielte mit Action-Titeln wie **Beach Head** und **Raid over Moscow** Achtungserfolge auf dem Commodore 64. 1986 entwickelte er für den gleichen Computer das eher simple **Leaderboard** mit diversen Greens ohne jegliche Bäume – doch dessen eindrucksvolle Flugphysik und das revolutionäre Swing-Meter machten es zu etwas Besonderem.
»Es fing alles als ein mehr oder weniger tolles Schlag-nahe-zum-Loch-Spielchen an, doch nach den ersten Erfolgen dachten wir uns: Es sieht so realistisch aus, wir sollten jetzt das gesamte Golf-Spiel hineinpacken«, erzählt Bruce. Die umfassende Simulation **World Class Leaderboard** war die Folge, und 1990 wandelte sich Leaderboard in **Links 386 Pro**, das die Schleusen für eine neue Generation hoch auflösender und hoch realistischer Golftitel öffnete.
»Ich liebe Golf und ich bin schon leicht besessen von dem Gedanken, so viel wie möglich vom echten Spiel in den Computer zu transportieren«, sagt Carver. »Golf ist viel mehr als nur einen Ball einen Kurs entlang zu schlagen. Es ist das Clubhaus, die Umgebung, das Fallenlassen der Tasche, der Ausrüstungsladen, die Jungs mit ihren Wagen, die Lady, die Drinks serviert. Deswegen bemühen wir uns so sehr, Aussehen und Spielgefühl eines Kurses samt seiner Umgebung exakt umzusetzen, und deswegen packen wir Videos über einen Kurs mit dazu.«

ZUKUNFTSMUSIK

Access Software wurde Anfang dieses Jahres von Microsoft gekauft, und das erste dort veröffentlichte Spiel wird diesen Herbst **Links LS 2000** sein. Indes setzt Bruce alles daran, dass Links die grafisch realistischste Simulation des Sports bleibt.
»Wir werden umwerfende Ergebnisse in Sachen Grafik erreichen, wenn 3D-Karten fotorealistische Grafiken in Echtzeit berechnen können. Unsere Engine der nächsten Generation wird die modernsten Grafikbeschleuniger nutzen, aber trotzdem den bisherigen Fotorealismus beibehalten. Bald schon wird der Spieler sich die Umgebung mit 30 Bildern pro Sekunde ansehen können und immer noch glauben, auf einem Golfplatz zu stehen. Wenn wir diesen Punkt erreicht haben, wird es eine Menge neuer Möglichkeiten eröffnen, das Golfspielen zu betrachten.«

Gabe **Newell**

VON HALF-LIFE ÜBER TEAM FORTRESS ZU ...?

Mit dem 1998 erschienenen **Half-Life** und dem Mehrspieler-Knüller **Team Fortress** hat Valve Software die Messlatte für 3D-Shooter gewaltig hoch gelegt. Das zuvor unbekannte Softwarehaus ist mit einem Mal eine der ganz großen Adressen – und die Konkurrenz fragt sich, wie es das gemacht hat.
Gabe Newell, Valves Mitbegründer und Chef des Half-Life-Teams, glaubt, dass die Antwort darauf simpler ist, als man denkt. »Unsere Firmenphilosophie enthält zwei Fixpunkte. Der erste ist der einfachere: Stell ein gutes Team zusammen, gib ihm die Tools, die es braucht, und eine Arbeitsumgebung, die es seine beste Arbeit machen lässt. Der zweite ist: Schau dir an, was wir haben, überleg, was die Onlinemagazine dazu sagen würden, und überarbeite es noch einmal.«
Bei Microsoft half Gabe bei der Gestaltung von Windows 1.0 und war mitverantwortlich dafür, dass die klassischen Zeitverbrenner **Reversi**, **Minesweeper** und **Solitaire** ins Betriebssystem aufgenommen wurden. Zu seinen Helden zählt der 36-Jährige die Top-25er Sid Meier und Warren Spector. »Ultima Underworld war das Spiel, das mich dazu brachte, in dieser Branche zu arbeiten.«

ZUKUNFTSMUSIK

Im Moment arbeitet Newell am mit Spannung erwarteten **Team Fortress 2** (Preview auf Seite 42), das auf der diesjährigen E3 die Preise für das beste Action- und das beste Mehrspieler-Spiel abräumte. »Je tiefer wir in Team Fortress 2 eindringen, desto mehr merken wir übrigens, dass die sozialen Aspekte eines Spiels der Schlüssel zu einer großartigen Action-Atmosphäre sind.« Und **Half-Life 2**? Newell vermeidet es, Details zu nennen, gibt aber zu, dass es auf Valves Agenda steht.
»Die beiden Gebiete, auf denen wir im Moment tätig sind, heißen soziales Multiplayer-Spiel (Wie können wir Action-Spiele im Internet auch für eine größere Gruppe spaßig gestalten?) und: Wie können wir die Spielerfahrung für einen Einzelnen noch packender gestalten? Wir glauben, dass die Ergebnisse beider Bereiche ein großes Publikum davon überzeugen können, dass Computerspiele ein besserer Weg sind, seine Zeit und sein Geld zu verwenden als herkömmliche Unterhaltungsformen.«

Mike **O'Brien**

BLIZZARDS BATTLE.NET-GURU

Als Senior Software Engineer bei Blizzard Entertainment war Mike O'Brien der Kopf hinter dem Battle.net, der Mehrspieler-Software, mit deren Hilfe **Diablo** und **Starcraft** makellos über das Internet laufen.
Nachdem O'Brien als Programmierer für Eisenbahn-Kontrollsoftware gearbeitet hatte, wechselte er 1995 zu Blizzard, um dort bei dem letzten Feinschliff an **Warcraft 2** zu helfen. Schon bei diesem Projekt hatte er die erste Idee für das Battle.net. »Zu der Zeit, in der wir Warcraft 2 auslieferten, spielten bereits die ersten Hardcore-Fans über das Internet, damals noch mit Shareware-Hilfsmitteln. Viele von uns haben das ebenfalls probiert und waren ganz begeistert davon. Die Nachteile: Es war schwierig und zeitraubend, einen Computer für den Gebrauch dieser Software zu konfigurieren. Und es kostete Geld, ihn dafür anzumelden. Wenn wir Internet-Duelle einfach und kostenlos gestalten würden, würde jeder auf diese Weise spielen wollen. Also beschlossen wir, ein kostenloses Internet-Spielenetzwerk zu erstellen, mit dem unser nächstes Programm Diablo bereits funktionieren würde.
O'Brien war der Chefprogrammierer bei diesem Projekt. Er schrieb Chat-Räume, Spieler-sucht-Spieler-Routinen, Ranglisten und Ladders sowie den eigentlichen Kommunikationsprogrammcode. Das Ergebnis: ein System, das heute zu einem der größten Online-Spieledienste der Welt geworden ist, mit mehr als zwei Millionen aktiven Benutzern, von denen in Spitzenzeiten 50 000 spielen. Und das ist nach O' Briens Worten erst der Anfang: »Wenn das Internet zum Ort schlechthin für Mehrspieler-Varianten wird, öffnet es den Designern ganz neue Möglichkeiten, ein Spiel zu schreiben. In Zukunft werden wir das Battle.net noch stärker in unsere Titel einbinden. Wenn wir den Spielern die Möglichkeit geben, eigene Gruppen zu gründen oder das Spiel optimal an ihre Fähigkeiten anzupassen, wird die Zahl der Onliner weiter ansteigen.

ZUKUNFTSMUSIK

Neben seiner andauernden Arbeit am Battle.net wirkt O'Brien im Moment als Teamchef und Programmierer in Sachen 3D-Grafik mit. Das zugehörige Blizzard-Projekt wurde noch nicht angekündigt, und O'Brien verzieht keine Miene, als wir erneut nachhaken. Nur ein Hinweis ist ihm zu entlocken: »Die beiden Spiele, die wir uns bei Blizzard im Moment am meisten anschauen, sind **Everquest** und **Team Fortress**.«

Tim **Schafer**

ER TANZT DEN GRIM FANDANGO

Satte zehn Jahre ist Tim Schafer schon bei LucasArts – und der Mann hinter etlichen der bekanntesten PC-Adventures. Unter dem Top-25er Ron Gilbert startete er als Assistant Designer und Programmierer der Klassiker **The Secret of Monkey Island** und dessen Nachfolger **LeChuck's Revenge**, bevor er auf eigene Projekte losgelassen wurde. Sein erstes war 1993 **Day of the Tentacle** (zusammen mit Dave Grossman), der Nachfolger zu LucasArts' erstem Grafik-Adventure überhaupt, dem legendären **Maniac Mansion**. 1995 folgte die Biker-Komödie **Full Throttle**. Schafers jüngster Streich **Grim Fandango** gewann den 1999er Preis der Academy of Interactive Arts and Sciences als Adventure des Jahres.
Schafer geriet schon in der fünften Klasse an ein Adventure. Seine Eltern kauften ihm ein Atari 2600, doch er legte die Shooter und Sportspiele beiseite, die damals den Großteil der Software ausmachten. Stattdessen verbrachte er viel Zeit mit dem Spiel »Adventure«. »Es hatte einen riesigen Einfluss auf mich. Als ich in der achten Klasse war, bekamen wir einen Atari 400, und ich bin fast ausgeflippt, als ich Scott Adams »Adventure International«-Abenteuer in die Finger bekommen habe«, erinnert sich Tim. Mit einem Abschluss der Uni Berkeley in der Tasche fing Schafer 1989 sofort nach dem Studium bei LucasArts an. Dort verdiente er sich den Ruf, einige der innovativsten und lustigsten Adventures aller Zeiten produziert zu haben. »Ich achte fast schon paranoid darauf, ob das, woran ich arbeite, klischeebehaftet, lahm, zu-Tode-gespielt und schon vorher gemacht worden ist«, erklärt Schafer. »Auf diese Weise kann ich die Idee so im Kopf verändern, bis ich mich besser fühle. Natürlich endet man so nicht bei einer komplett neuen Idee. Aber sie stammt aus so vielen verschiedenen Ecken und ist so oft auseinander gerupft und wieder zusammengesetzt, dass sie neu erscheint.

ZUKUNFTSMUSIK

»Ich darf nichts sagen«, sagt der 31 Jahre alte Schafer und spielt damit darauf an, dass LucasArts traditionellerweise so lange den Mund zu einem bestimmten Produkt hält, bis es halbwegs vorführbar ist – auch wenn dabei noch nicht viel rüber kommen muss. »Ich kann nur sagen, dass das, woran ich arbeite, eine Abkehr von dem ist, was ich bisher gemacht habe. Oh, und ich werkele zusammen mit Burt Bacharach daran.«

Hal **Barwood**

INDIANA JONES' ECHTER VATER

Während Computerspieler Hal Barwood als den Mann hinter LucasArts' preisgekröntem **Indiana Jones and the Fate of Atlantis** kennen, können Filmfachleute ihn besser als Co-Autor von Steven Spielbergs erstem großen Kinofilm **The Sugarland Express** und Disneys Fantasy-Epos **Dragonslayer** (1981) einordnen. Wie kommt ein früherer Drehbuchautor und Regisseur dazu, Spiele zu produzieren? »Ich habe Spiele entwickelt, seit ich ein Kind war«, meint Barwood, »aber damals waren das weder PC- noch Konsolentitel, sondern ganz unspektakuläre Brettspiele. Doch darin habe ich keine Karriere gesehen, und so habe ich 20 Jahre in Hollywood damit verbracht, Mittag zu essen, Drehbücher zu schreiben und gelegentlich einen Film zu beginnen.
»Mitte der 60er Jahre war ich auf dem Heimweg von der Filmschule. Ich fand heraus, dass es BASIC gab, und habe auf einer altertümlichen Schreibmaschine eine Variante von »Schere, Stein, Papier« geschrieben. Als dann etwas später die ersten PCs herauskamen, war es um mich geschehen, als ich ein paar Spiele für den Apple II kaufte. Ich merkte, dass eigentlich alles, was nicht in Assembler geschrieben war, grauenhaft langsam ablief, und so lernte ich den Code des 6502-Chips und verfasste ein immens großes Rollenspiel. Zur gleichen Zeit lernte ich einige Leute kennen, die bei einer neuen Spielefirma arbeiteten, die mein alter Kumpel George Lucas von der Filmschule gegründet hatte. 1990 fragten sie mich, ob ich nicht auch für sie arbeiten wolle.
Hal Barwood war außerdem für zwei eher untypische Lucas-Titel verantwortlich: **Indiana Jones and his Desktop Adventures** und **Yoda Stories**, doch das ausgezeichnete Fate of Atlantis ist die Krönung seiner bisherigen Arbeit. »Ich werde oft von Ideen angetrieben, die aus meinem Hintergrund als Autor stammen«, meint Barwood. »Ich versuche, den Spieler eine Geschichte erzählen zu lassen, die uns beiden Spaß macht, und ich versuche, meine Spiele mit der richtigen Emotion zu füllen – Spaß!«

ZUKUNFTSMUSIK

Hal und sein Team sind im Moment in der letzten Entwicklungsphase von **Indiana Jones and the Infernal Machine**, einer Mischung aus Action und Erforschung im »Tomb Raider«-Stil – den Barwood als die Zukunft des Adventure-Genres sieht. »Die Arbeiten schreiten mit einer alarmierenden, doch typisch langsamen Geschwindigkeit voran«, sagt Barwood. Wenn Infernal Machine voraussichtlich diesen Herbst in den Regalen steht, will Hal dieses Mix-Genre weiter erforschen. »Lang lebe das Echtzeit-3D-Action-Adventure, sage ich! Details? Exotische Wirklichkeiten, aber nichts, über das ich ansonsten sprechen dürfte.«



IMMER LOCKER BLEIBEN:
Mike O'Brien (links), Tim Schafer (Mitte) und Hal Barwood.



KLASSISCHES TRIO: Von Brett Sperry (links), Roberta Williams und Jordan Mechner stammen mehr als nur ein paar echte Spieleklassiker.

Brett **Sperry** DER CHEF DER WESTWOOD STUDIOS

Kaum jemand weiß, dass die Westwood Studios als Garagenfirma gestartet sind. In einer Garage in Las Vegas, um genau zu sein. Sperry ist einer der wenigen Köpfe der Industrie, der wirklich auch ein Spieleschreiber war. Sperrys Sucht nach Ataris Spielautomat »Missile Command« war der Auslöser für ihn, Assembler zu lernen. 1985 gründete er Westwood, zusammen mit Louis Castle (der Vizepräsident für Kreative Entwicklung ist). Ihre ersten Sporen verdiente sich die junge Firma mit den **Eye-of-the-Beholder**-Rollenspielen und der **Kyrandia**-Adventureserie. 1992 veröffentlichte Westwood **Dune 2**, das von vielen als das erste Echtzeit-Strategiespiel überhaupt angesehen wird. »Ich habe mir lange überlegt, warum man so hart arbeiten muss, um an Strategiespielen etwas Spaß zu haben«, erzählt Sperry. »Damals waren diese Titel schrecklich detailliert, so wie ihre Brettspielkollegen. Es wäre Gotteslästerung gewesen, ein einfaches Kriegsspiel zu erfinden. Aber trotzdem nagte dieser Gedanke an mir. Meiner Meinung nach könnte der Computer die Dinge beschleunigen und diese Rundenkiste ein für alle mal begraben. Schach hat mir immer Riesenspaß gemacht, aber ich war ungeduldig. Blitzschach war schon eher nach meinem Geschmack. Schach am Rand einer Klippe – das wäre doch mal ein Spiel.«

Der Erfolg von Dune 2 ebnete den Weg für **Command & Conquer**, das Westwood endgültig in die Liga der »Großen« katapultieren sollte. »Ungefähr zur Hälfte der Dune-2-Entwicklungszeit wussten wir, dass wir keine Zeit haben würden, alle Elemente, die wir wollten, in das Spiel zu packen. Sie fanden ihren Weg in Command & Conquer. Das war am Ende der Entwicklungsphase ein Spiel, von dem ich sagen würde, dass alles, was wir hineinbringen wollten, auch hineingekommen ist. Wir haben ja auch ein paar Stück davon verkauft.« Bescheidene Ausdrucksweise – Command & Conquer ist im Guinness Buch der Weltrekorde als die meistverkaufte Strategieserie aller Zeiten eingetragen. Letztes Jahr wurde Westwood für 122,5 Millionen Dollar an Electronic Arts verkauft, doch Brett ist noch immer Präsident und ins Alltagsgeschäft des Spieldesigns involviert. »Ich bin begeistert, dass ich diesen Traum noch immer leben kann«, freut er sich. »Es gab eine Zeit, in der ich mich über einen Job als Programmierer einer Landwirtschaftsmaschine gefreut hätte – dafür habe ich mich wirklich mal beworben, aber nichts bekommen.

ZUKUNFTSMUSIK

Tiberian Sun ist just erschienen (Test auf Seite 98, und im nächsten Jahr steht **Command & Conquer: Renegade** (Preview auf Seite 38) an, Westwoods erster Ausflug ins Genre der 3D-Action. »Das C&C-Universum wächst in viele interessante Richtungen«, erklärt Sperry. »Wir haben noch viel mehr über dessen Geschichte zu erzählen.«

Roberta **Williams** DIE PIONIERIN DER GRAFIK-ADVENTURES

Das war ihr erstes Spielerlebnis? »1979 brachte mein Mann ein Textadventure namens »Colossal Cave« mit nach Hause. Ich war sofort davon gefesselt und spielte es oft bis tief in die Nacht. Nach ungefähr einem Monat hatte ich es geschafft, und ich machte mich auf die Suche nach ähnlichen Spielen. Ich kaufte mir ein paar, doch keines machte mir so viel Spaß wie Colossal Cave. Da dachte ich mir: Wenn du schon kein Spiel findest, was dir so viel Spaß macht, kannst du genauso gut selbst eins schreiben.«

Das Ergebnis war **Mystery House**, das erste Grafik-Adventure überhaupt, und die Inspiration für Roberta und Ken Williams, ihre eigene Spielefirma namens Sierra On-Line zu gründen. Sierra veröffentlicht heute so ziemlich alle Genres, aber in der guten, alten Zeit war Sierra vor allen Dingen ein Adventure-Spezialist. Williams' Designs waren bahnbrechend, vor allem die **King's-Quest**-Reihe, die 1984 an den Start ging und deren achter Teil Ende letzten Jahres erschien (Test in PC Player 1/99). »Meine Philosophie ist es, immer interessante Geschichten und Charaktere zu erfinden, und die Story dergestalt mit interaktiven Elementen anzureichern, dass sie der »Durchschnittsspieler« ohne Probleme angehen kann. Einen Großteil meiner Zeit verbringe ich damit, Wege zu entwickeln, möglichst viele Interaktionsmöglichkeiten in meinen Spielen unterzubringen, damit sich ein Spieler nicht nur so vorkommt, als nehme er an einer Geschichte teil, sondern als sei er selbst die Geschichte.«

ZUKUNFTSMUSIK

»Ich mache dieses Jahr ganz bewusst gar nichts«, erklärt die 45-jährige Roberta. »In den letzten 18 Jahren war ich für 18 Spiele verantwortlich, ein Spiel pro Jahr – ich verdiene eine Pause!« Williams plant nach ihrem Sabbat-Jahr eine Rückkehr zum Adventure und denkt daran, das online zu tun. Ich glaube, dass sich Adventures irgendwie Richtung Internet bewegen müssen. Bis jetzt gab es noch keine interaktive Geschichte mit Puzzles und jeder Menge sprechender Charaktere im Internet, und dieses Problem will ich im nächsten Jahr gern angehen.«

Jordan **Mechner** DIE RÜCKKEHR DES PERSISCHEN PRINZEN

Der Name Jordan Mechner wird jedem Apple-II-Fan bekannt vorkommen: Sein orientalisches Action-Adventure **Karateka** ist eines der berühmtesten und erfolgreichsten Spiele für dieses System. Sein brillantes **Prince of Persia** (1989) rückte ihn ins Rampenlicht der Spielewelt, denn die Kombination cleverer Puzzles und einer kinoreifen Story brachte neuen Schwung in ein schon totgesagtes Genre. Das Spiel wurde ein Renner auf zahlreichen Systemen, 1993 folgte ein noch etwas schwierigerer Nachfolger. Nach einer vierjährigen Pause kehrte Mechner mit dem Echtzeit-Adventure **The last Express** zu den Computerspielen zurück, das an Bord des Orient-Express in den 20er Jahren spielte. »In einem guten Computerspiel suche ich nach den gleichen Qualitäten, die es in einem guten Film, Theaterstück, Gedicht oder in einer Symphonie gibt«, erklärt Jordan, der Alfred Hitchcock, Paul Cezanne, Alexandre Dumas und das Magazin MAD zu seinen Inspirationsquellen zählt. »Fantasie, Originalität, die Wirtschaftlichkeit der eingesetzten Mittel, die Eleganz seiner Struktur, die Grenzen eines Genres bis zum Äußersten beanspruchen. Im besten Fall kann ein Spiel eine Verbindung zwischen Autor und Publikum herstellen. Es erfüllt mich mit Stolz, wenn mir Leute erzählen, dass sie eins meiner Spiele gespielt haben und es ihnen eine erinnernswerte Erfahrung verschafft hat – so etwas erstaunt mich. Und macht alle Mühen wett.« Mit 35 Jahren hat sich Mechner inzwischen vom Spieldesign dem Schreiben von Drehbüchern zugewandt – seiner anderen Leidenschaft. »Zwischen meinen Spiel-Projekten habe ich einige Zeit mit Drehbüchern und dem Filme machen verbracht. Wenn ich es ernst meinen will, sollte ich jetzt damit weitermachen.« Sein jüngster Streich ist **The Firebird**, eine Drehbuch-Version von The last Express, das er hofft, einem großen Produzenten verkaufen zu können.

ZUKUNFTSMUSIK

Jordans Filminteresse hat ihn nicht völlig der Spielebranche entrissen. Er ist im Moment Berater für Red Orbs **Prince of Persia 3D** (siehe Test auf Seite 144). »Meine Aufgabe ist es, Feedback an den Produzenten und sein Team von Designern und Künstlern zu geben. Mein Einfluss erstreckt sich darauf, den Fluss der Geschichte und die Kontrollen, das Gameplay und die künstlerische Gestaltung zu prüfen.



SAG' CHEESE!«: Steve Meretzky (links), Richard Garriott (Mitte) und Chris Taylor haben vieles, worüber sie grinsen können.

Steve **Meretzky** DIE ADVENTURE-LEGENDE

Steve Meretzky ist sicherlich einer der produktivsten Adventure-Designer. Sein Portfolio liest sich wie eine »Best of«-Sammlung. In zeitlicher Reihenfolge gehören zu den Spielen, die er designt, programmiert oder produziert hat (tief Luft holen): **Planetfall**, **Sorcerer**, **The Hitchhiker's Guide to the Galaxy** (zusammen mit Douglas Adams), **A Mind forever voyaging**, **Leather Goddesses of Phobos**, **Stationfall**, **Zork Zero**, **Spellcasting 101-301** und **Superhero League of Hoboken**. Sein jüngstes Werk ist das schrille Adventure **The Space Bar**.

Wenn Ihnen viele der Namen Spanisch vorkommen, kann es sein, dass Sie noch nicht allzu lange ein Computerspieler sind. Meretzkys beste Schaffensperiode war Mitte der 80er als Designer für Infocom. Die Textadventures, von der Firma selbst als »interaktive Geschichten« beschrieben, gingen über die simplen Beschreibungen der damaligen Spieleschar hinaus und mischten stattdessen schon fast Prosa-haften Text mit ausgezeichneten Geschichten.

Steve behauptet, gleich nach seiner Geburt für Spiele begeistert worden zu sein. »Wir waren zu arm, um uns eine Wiege leisten zu können, und daher wurde ich in einer alten Monopoly-Schachtel schlafen gelegt«. Mit einem Diplom des MIT in der Tasche stieg er 1981 bei Infocom ein. »Das war der beste Platz, an dem man arbeiten konnte. Wir waren die absoluten Spitzenreiter, und einmal waren fünf der zehn meistverkauften Spiele von uns. Es war einfach eine erstaunlich spaßige, lustige, kreative, kollegiale Gruppe von Menschen. Ich könnte noch stundenlang über die Gründe für Infocoms Erfolg und späteren Niedergang plaudern«.

ZUKUNFTSMUSIK

Meretzky ist heute 42 Jahre alt und arbeitet als Senior Game Designer bei THQs Game-Fx-Label. In dieser Funktion hilft er zur Zeit beim Remake des Spielhallenklassikers »Sinistar« mit. »Ich habe mein anderes Projekt beiseite gelegt, um voll und ganz bei **Sinistar: Unleashed** (Test auf Seite 114) mitzumachen. Meine Rolle ist ziemlich klein, ich helfe nur beim Feintuning und bei der Hintergrundgeschichte. Es macht aber Spaß, weil es eine echte Abwechslung für mich ist.«

Sein nächstes eigenes Werk? »Viel zu früh, etwas darüber zu sagen. Ich hoffe, in neue Genres zu wechseln. Im Moment ist das Adventure ziemlich am Boden, aber ich denke, dass es an einem gewissen Punkt wiederbelebt und dann größer als zuvor sein wird – diese Art von Spiel macht viel zu viel Spaß, um einfach zu verschwinden.«

Richard **Garriott** ORIGINS ULTIMA-SCHÖPFER

Zweifelsohne ist er einer der bekanntesten Namen in der Spielebranche – und das mit gutem Grund. Als Vater der **Ultima**-Serie ist er der ausdauerndste und einflussreichste Rollenspiel-Designer – und als Gründer von Origin Systems zugleich der Visionär hinter einer der angesehensten Spielefirmen.

Sein Vater war Astronaut, seine Mutter Künstlerin – irgendwie die ideale Mischung für einen aufstrebenden Spieledesigner. Garriott arbeitete in einem Computerland-Laden in Houston, wo er sein erstes Rollenspiel **Akalabeth** in BASIC für den Apple II schrieb. »Ich kopierte es 15 Mal und fotokopierte die Titelbilder, bevor ich die Kopien in Klarsichthüllen steckte«, erinnert sich Garriott. »Eine Kopie fand den Weg zu dem Publisher meines Mentors Bill Budge. Ich war aus dem Häuschen, als sie mich angerufen haben und meinten: »Da wartet ein Flugticket für dich am Flughafen«. Ich düste nach Kalifornien, unterschrieb ein Blatt Papier, und sie fingen an, mir Geld zu schicken!« Ein Jahr später, 1980, schrieb Garriott das erste Ultima – und eine Legende war geboren.

»Ich hoffe, das klingt nicht abgedroschen oder komisch, aber ich versuche, mehr als nur ein Spiel zu schaffen. Ich will eine ganze Welt ins Leben rufen, die mit nur ein bisschen Fantasie real wirkt. Darin möchte ich Situationen erzeugen, die beeindruckend, bedeutsam und für das tägliche Leben relevant sind. Es macht mir Spaß, Themen anzuschneiden, die durch die Ignoranz, fehlende Toleranz oder mangelndes Wissen der meisten Menschen Tagesgespräch sind. Die Leute sollten wissen, warum sie an etwas glauben oder was sie dann machen.«

ZUKUNFTSMUSIK

Der neunte und letzte Teil eines Ultimas für Solospieler steht am Ende dieses Jahres an. »Mein wichtigstes Ziel für **Ultima 9** ist es, die beeindruckendste virtuelle Welt zu bauen, die es jemals gab«, erklärt Richard, inzwischen 38 Jahre alt. »Mein zweites Ziel ist es, eine Geschichte zu erzählen, die den würdigen Abschluss einer der längsten Serien der Welt bilden kann. Ich versuche zu beweisen, dass ich das einerseits in 3D hinbekomme und dass es andererseits noch immer das Ultima ist, welches die Fans haben wollen.

Darüber hinaus liegt Origins Zukunft in Multiplayer-Spielen. Garriott arbeitet schon an der nächsten Fassung von **Ultima Online**. Die nächste Generation der massiven Multiplayer-Titel wird mehr erreichen, als ihr euch vorstellen könnt.«

Chris **Taylor** VON BASEBALL ZU TOTAL ANNIHILATION

Der Weg des Chris Taylor zum erfolgreichen Designer des Echtzeit-Strategiehits **Total Annihilation** war nicht unbedingt vorhersehbar. Er fing mit Baseballspielen an, mit **Hardball 2** (Accolade) und EA Sports' **Triple Play 96**. Dazwischen packte er Mindscapes **4D Sports Boxing**. Erst 1997 bekam er mit dem Wechsel zu Cavedog Entertainment die Chance, das zu tun, was er schon immer wollte: Dinge in die Luft jagen. »Total Annihilation war meine erste Chance, ein Spiel zu gestalten, das mir richtig ans Herz ging. Baseballspiele sind toll, aber etwas in die Luft gehen zu lassen, das ist es, worum es in Computerspielen geht. Ich habe schon immer gern Kriegsfilme mit jeder Menge Maschinengewehr-Szenen angeschaut. Meine Lieblingswaffe ist das Maschinengewehr. Ich würde Maschinengewehr-Müsli essen, wenn es existierte«, erklärt Taylor.

Total Annihilations neuartiges Design und beispielloser Online-Support verschafften ihm einen Platz im Herzen vieler Echtzeit-Fans und Taylor einen kräftigen Karriere-Schub. Er produzierte die Erweiterungs-CD **The Core Contingency**, bevor er Cavedog den Rücken zuwandte und seine eigene Firma Gas Powered Games gründete. »Ich habe aus mehreren Gründen gekündigt«, sagt er. »Ich wollte schon immer meine eigene Firma haben und damit mehr Kontrolle über die Spiele, die ich entwerfe.

ZUKUNFTSMUSIK

Gas Powered Games hat sich Microsoft als Publisher ausgesucht – und bekommen. Kein schlechter Start. »Das letzte Jahr mit der Firmengründung war sehr spannend, und ich erwarte, dass es so weitergeht, wenn sich unser erstes Spiel der Vollendung nähert«, meint der 32-Jährige. »Es wird ein Action-Rollenspiel, mit dem wir versuchen, eine ähnliche Intensität für dieses Genre umzusetzen, wie wir sie mit Total Annihilation im Echtzeitgenre geschafft haben – mit gelegentlichen Momenten, in denen die Spieler Atem holen können. Es wird in Echtzeit-3D-Grafik gerendert sein. Eines unserer Ziele ist es, Grafiken zu schaffen, wie sie noch nie zuvor in einem Rollenspiel gesehen worden sind. Aber schlußendlich will ich einfach eine Menge heftiger, ausgefallener Action, die den Spieler zur Stuhlkante rutschen lässt. Ich will die Spieler sagen hören: »Das war verrückt!«, wenn sie damit fertig sind.«

Und danach? »Ich habe viele neue Ideen, die ich gern in einem anderen Echtzeit-Strategietitel ausprobieren würde.«

Es gibt kein »ich« im Team

Obwohl die hier vorgestellten Designer, Programmierer und Grafiker alle großes Talent besitzen, sind sie schnell dabei, darauf hinzuweisen, dass es bei einem tollen Spiel vor allem auf das Team ankommt.

Als wir die Entwickler zum ersten Mal gefragt haben, ob sie an diesem Feature teilnehmen wollten, waren ihre Gefühle stets identisch: Sie fühlten sich geehrt, dazuzugehören, aber wollten sicher sein, dass die Anstrengungen und die Erfolge des ganzen Entwicklungsteams ebenfalls honoriert werden.
»Ich besitze einen Film-Hintergrund wie in »Film, die Kunst der Zusammenarbeit« – und ich bin hier, um zu sagen, dass es kein größeres Medium der Zusammenarbeit als Computerspiele gibt«, sagt Warren Spector. »Es würde anmaßend und überheblich für mich sein, wenn ich großen oder den einzigen Ruhm für die Spiele einstreichen wollte, an denen ich beteiligt war. »Ultima Underworld« und »System Shock« waren das Werk des Teams, nicht meins. Um genau zu sein, sie sind unsere Kinder, von einem jeden von uns, und jeder hat seine einzigartigen, individuellen Talente zur Vervollständigung unserer gemeinsam vereinbarten Ziele beigetragen.«
»Ohne die Teams, die mir beigestanden haben und mich oft schreiend und tretend in Richtung Erfolg gezogen haben, wäre ich nichts«, fährt er fort. »Wenn ihr also von dieser oder jener Person lest und darüber nachdenkt, wer für euch der wichtigste Mann oder die wichtigste Frau der Industrie ist, denkt für einen Moment über die Hunderte von Menschen nach, deren Namen ihr vermutlich nicht kennt, die aber für die Erfolge der Menschen auf diesen Seiten verantwortlich sind.«
Chris Taylor bestätigt Spectors Ansichten. »Ich glaube an das Team-Konzept«, sagt er. »Ich bringe die bestmögliche Gruppe von Leuten zusammen und dann baue ich das Spiel zusammen, das in dieser Gruppe von Leuten steckt. Es geht nicht darum, dass ich >mein Spiel bastele, sondern dass wir alle >unser Spiel basteln.« Andy Hollis bemerkt: »Großartige Spiele stammen von großartigen Entwicklungsteams, nicht von großartigen Ideen.«

Norm **Koger** DER LETZTE KRIEGER

In einer Ära, die mehr und mehr von schnellen Echtzeit-Strategietiteln dominiert wird, ist die traditionelle, authentische und rundenbasierte historische Kriegssimulation eher ins Hintertreffen geraten – und das, obwohl dieses Genre in der Computer-Frühzeit unglaublich populär war. Norm Koger stemmt sich gegen den Trend, der immer neue Standards für dieses Genre produziert – sonst wäre es vielleicht schon ausgestorben.
Seit 1988 arbeitete er für SSI. Zu seinen Klassikern gehören **Stellar Crusade**, **Conflict: Middle East**, **Conflict: Korea**, **Tanks** und das erfolgreiche **Age of Rifles** (1996). Inzwischen Entwickler bei Talonsoft, ist er für **The Operational Art of War** verantwortlich, einer der umfassendsten und realistischsten Strategietitel überhaupt.
Koger ist möglicherweise der einzige »unabhängige Regisseur« der Branche. »Mein Entwicklungsstil ist ein bisschen wie damals in der »Ein Mann in seiner Garage«-Zeit«, erzählt er. »Das ist nicht besonders effektiv. Die meisten anderen Entwickler haben sich eher auf die produktivere Teamarbeit konzentriert, aber das macht mir keinen Spaß. Ich teile die Grafik, den Sound und das Szenario-Design zwar mit anderen, seit allen meinen Spielen seit »Age of Rifles«, aber ich habe meine Finger dennoch in jeder Einzelheiten.«
Norms Einstieg ins Spielegeschehen fand 1966 mit Avalon Hills klassischem Brettspiel »Bismarck« statt. Aber erst nach 30 Jahren ging er daran, sein Arbeitsgebiet der Physik mit dem der Spieleprogrammierung zu vertauschen. »Ich mache das, um Spaß zu haben. Es ist ein Hobby, das netterweise genug Geld zum Leben einbringt, und ich vermeide alles, was diese Lebenseinstellung beeinträchtigen könnte: nach starren Richtlinien arbeiten, Zeit mit Funktionen verschwenden, die mir selbst kein Vergnügen bereiten, mich auf einen bestimmten Markt konzentrieren. Bis jetzt habe ich es geschafft, nur solche Dinge zu entwickeln, die mir selbst gefallen.«
Nach dem Feedback der Spieler zu urteilen, ist Kogers Philosophie bis jetzt erfolgreich. »Seit Conflict: Korea haben sich große Teile der amerikanischen Streitkräfte für diese Spiele interessiert, und viele meiner Fan-Mails kommen von Berufssoldaten. Gleichzeitig scheinen sie viele Gelegenheitsspieler anzusprechen, und es freut mich, wenn meine Arbeit beiden Gruppen gefällt.«

ZUKUNFTSMUSIK

Nach der ersten Erweiterung zu The Operational Art of War plant Koger, die Serie weiter auszubauen – »so lange, wie es die Spieler interessiert«, erklärt der 42-Jährige. »Im Moment sieht es danach aus, als würde das die nächsten Jahre der Fall sein.« Unterdessen arbeitet er an einem Echtzeit-Strategiespiel mit einer Stopp-Taste. »Ursprünglich sollte das ein Science-Fiction-Szenario sein, aber es hat sich in historische Richtungen entwikkelt. Das Projekt ist noch in der frühen Planungsphase.«

Justin **Chin** EIN JEDI-RITTER UNTER DEN DESIGNERN

Er mag nicht so produktiv wie einige andere seiner Designer-Kollegen sein, aber Justin Chin verdankt den Platz unter ihnen der Qualität seiner Spiele.
Chin war Projektleiter, Skriptschreiber und Chefdesigner bei LucasArts' **Jedi Knight**, das 1997 veröffentlicht wurde. Die Missions-CD **Mysteries of the Sith** war unsere Erweiterungs-CD des Jahres 1998 und verbesserte das Spiel wie kaum eine andere Erweiterung zuvor ihr Grundprogamm.
Klassische Automaten wie »Pong«, »Bomber«, »Chopper Command« und – passenderweise – Ataris »Star Wars« gefielen dem jungen Chin so sehr, dass er über eine Karriere in der Spielebranche nachdachte. Er fing mit einem Amiga und dem Grafikprogramm »Deluxe Paint« an und schaffte es, 1988 bei Activision einen Job zu bekommen. Als Grafiker arbeite er an einer der vielen Umsetzungen des Automaten **Rampage**. Justin schuf die Grafik bei einigen weiteren Activision-Titeln, darunter die Les-Manley-Adventures, und nach einem kurzen **Sonic-the-Hedgehog**-Gastspiel bei Sega landete er 1994 bei LucasArts. Sein erster Auftrag brachte ihn mit dem Top-25er Hal Barwood zusammen, als Grafiker für **Big Sky Trooper** für die SNES-Konsole. Bei der erfolgreichen Mischung aus »Star Wars meets Doom« namens **Dark Forces** (1995) durfte er gleich als Chef-Grafiker, Skriptschreiber und Designer antreten. Chin wurde für die Fortsetzung drei Jahre später zum Projektleiter befördert – der Rest ist bekannt.
»Für mich müssen Design und Story eng zusammenarbeiten. Einflüsse von außerhalb der Spielebranche helfen mir, frische Ideen einzubauen. Als ich beispielsweise an Design und Geschichte von Dark Forces gearbeitet habe, habe ich »Das Tagebuch der Anne Frank« gelesen. Darauf wärt ihr im Leben nicht gekommen, stimmt's? Während Jedi Knight habe ich viel über Akira Kurasawa gelesen und alle seine Filme angeschaut.«
Etwas überraschend verließ Justin LucasArts kurz nach Jedi Knight, um seine eigene Firma, Infinite Machine, zu gründen. »Es war die richtige Zeit, um zu gehen«, meint er. »Wir können kreativer sein und die Rechte an unseren Arbeiten besitzen.«

ZUKUNFTSMUSIK

Mit 31 Jahren arbeitet Chin mit seinem Team an einem supergeheimen Projekt: »Unser Titel spielt in einer fernen und chaotischen Zukunft«, erzählt er über das bei GT Interactive herauskommende, noch namenlos Projekt. »China ist inmitten einer Revolution, und du bist mitten drin. Die Umgebungen verwenden die großartigen Relikte und architektonischen Eigenheiten der Vergangenheit. Anstelle einer »Blade Runner«-Zukunft wirken sie eher uralt und geheimnisvoll. Viele Kämpfe, viele Schießereien.«



RÜCKEN AN RÜCKEN: Norm Koger (links) und Justin Chin haben im jeweiligen Genre Klassiker produziert ... und das Beste kommt erst noch.

PC PLAYER

SPIELETESTS

Unabhängig, unbequem und unbestechlich, so sind unsere Spieletests. Beim Trennen der spielerischen Spreu vom Weizen kennt die PC-Player-Redaktion kein Pardon.

DER NAME MACHT'S


THOMAS WERNER

Jeder fordert sie, wenige kaufen sie: Innovationen. Manch ungewöhnlicher Kritikerliebling landet rasch auf dem Wühltisch, man denke da nur an Incubation oder Battlezone. Gleichzeitig erweisen sich Fortsetzungen etwa zu Tomb Raider oder Die Siedler als wahre Goldgruben. Kein Wunder, wenn die Entwickler Experimente scheuen. Bullfrog, einst Hort origineller Ideen, veröffentlichte nach dem Weggang von Peter Molyneux zunächst ein weiteres Populous, anschließend das kaum veränderte Dungeon Keeper 2. Eine Neuauflage von Theme Park ist ebenfalls schon in der Pipeline. Fraglos bereiten Neuinterpretationen erfolgreicher Programme durchaus vielen Spielern Freude, wie derzeit der Erfolg von Command & Conquer 3 beweist. Die Frage ist nur, wie lange sich eine Idee fortsetzen lässt. Die Filmindustrie gibt uns mit Police Academy 7 und Eis am Stiel 8 bereits einen Vorgeschmack auf die Abgründe, die sich auch im Spielebereich auftun könnten. Und wenn es schließlich doch ein ungewöhnliches Produkt an die Spitze schafft, beginnt die ganze Chose von vorne: Raten Sie mal, wie der dann folgende Top-Titel aus dem gleichen Hause heißen wird ... richtig, denn der Name zählt!

Ihr

Thomas Werner



Kaum ist Dungeon Keeper 2 erschienen, da kündigt Bullfrog schon den dritten Teil an.

SPIEL DES MONATS



106 Age of Empires 2

Mit dem Bogen in der Hand erobern Sie antikes Land, und die Pfeilschüsse des hochkarätigen Echtzeit-Strategiespiels treffen voll ins Schwarze.

Das PC Player Testteam



ROLAND AUSTINAT (ra)

- **Lieblings-Genre**
(Action-)Adventures, Rollenspiele
- **In meinem CD-Player**
Kraftwerk: The Mix
- **Auf der Privat-Festplatte**
System Shock 2
Final Fantasy 7
ST: Starfleet Command
Half-Life (deutsch)
- **Auf meinem Nachttisch**
Caleb Carr:
The Angel of Darkness
- **Ich freue mich auf**
Indiana Jones und der Turm zu Babel



MANFRED DUY (md)

- **Lieblings-Genre**
Strategie, Wirtschaftssimulationen und Aufbauspiele
- **In meinem CD-Player**
Neil Young: Mirrorball
- **Auf der Privat-Festplatte**
Panzer General 4 - Western Assault
Age of Empires 2
NHL 2000
- **Auf meinem Nachttisch**
R.A. Salvatore:
Dämonendämmerung
- **Ich freue mich auf**
Black & White
Warcraft 3



HENRIK FISCH (hf)

- **Lieblings-Genre**
3D-Action
- **In meinem CD-Player**
The Matrix
- **Auf der Privat-Festplatte**
Descent 3
System Shock 2
Starcraft
- **Auf meinem Nachttisch**
Shadowrun –
Der Cyberzombie
- **Ich freue mich auf**
Black & White
Quake 3 Arena
Ultima Underworld 3
(wird's aber nicht geben)

So werten wir

Um ein geflügeltes Wort zu strapazieren: Auch und gerade bei unseren Tests ist letztlich entscheidend, was hinten herauskommt. Denn dort, sprich am Ende eines jeden Spieletests, prangt unser Wertungskasten, der darüber Auskunft gibt, ob das zuvor besprochene Produkt sein Geld auch wert ist.

PC PLAYER WERTUNG

Grafik	70
Einstieg	70
Steuerung	80
Sound	30
Komplexität	70
Multi-Player	50
SPIELSPASS	**78**

GRAFIK
Schöne Aussichten oder hässliches Geruckel? Die »Grafik«-Wertung verrät Ihnen, wie es um die visuellen Reize des besprochenen Spiels bestellt ist.

EINSTIEG
Aller Anfang ist schwer. Das muss aber nicht sein. Je höher die »Einstieg«-Wertung, desto schneller kommen Sie mit dem Programm zurecht.

STEUERUNG
Idealerweise ist sie so lecker-leicht, dass sich das Programm fast von selbst spielt. Undurchsichtige Options-Wüsten ernten hingegen wenig Punkte.

SOUND
Hier gibt es Punkte für spannende Soundeffekte und mitreißende Musik, die zum Geschehen passt. Komposition und Technik beeinflussen die Punktzahl mächtig.

KOMPLEXITÄT
Viele abwechslungsreiche Level, Varianten oder ein Editor sind die Schlüssel zu einer hohen Wertung in Sachen »Komplexität«.

MULTI-PLAYER
Wie hoch ist der Zusatz-Lustgewinn, wenn mehrere menschliche Spieler antreten? Unsere »Spielspaß«-Wertung bezieht sich explizit auf die Solo-Spielfreude!

SPIELSPASS

Die sechs oben genannten objektiven Bewertungskriterien haben natürlich einen gewissen Einfluß auf die Gesamtwertung. Noch viel wichtiger ist allerdings, ob ein Spiel letztlich Spaß macht oder eben nicht. Daher ist für uns der Spielspaß auch das ausschlaggebende Bewertungskriterium.

DAS PC PLAYER PRÄDIKAT

Was für die Filmindustrie der »Oscar«, ist für uns der »Gold Player«. Mit dieser Trophäe würdigen wir all jene Spiele, die eine Spielspaß-Wertung von 85 an aufwärts erreicht haben. Um diese Kandidaten entbrennen in aller Regel die heißesten Rededuelle innerhalb der Redaktion. Denn vor der Vergabe dieser begehrten Auszeichnung muss sich neben dem Haupttester zumindest noch ein zweiter Redakteur für die Vergabe des »Gold Player« stark machen. Einen kleinen Einblick in die aktuellen spielerischen Sympathien der Redakteure gewährt übrigens unsere Index-Seite.

PC Player wertet generell auf einer Skala von 1 bis 100. Bei den kleineren Sub-Wertungen Grafik, Sound, Einstieg, Komplexität, Steuerung und Multiplayer beschränken wir uns auf Zehner-Schritte. Die Spielspaß-Wertungen werden hingegen in unseren Redaktionskonferenzen auf den Punkt genau zurechtgeschmirgelt – wobei dort natürlich der Haupttester das letzte Wort hat. Bei hochklassigen Kandidaten schaut sich stets ein zweiter oder gar noch ein dritter Redakteur das Spiel an. In diesem Fall prangen oftmals gleich mehrere Meinungskästen in einem Artikel. Die können (und sollen) sich durchaus widersprechen, denn bekanntlich sind die Geschmäcker ja verschieden – und dies gilt nicht nur für die einzelnen Leser, sondern im gleichen Maße auch für die PC-Player-Redakteure.

Wertungsskala

0-19	katastrophal
20-39	schlecht
40-49	mäßig
50-59	durchschnittlich
60-69	ordentlich
70-79	gut
80-89	sehr gut
90-100	genial



UDO HOFFMANN (uh)

■ **Lieblings-Genre**
Keines (»Mal von jedem Tischlein naschen«)
■ **In meinem CD-Player**
Bozzio, Levin, Stevens: Black Light Syndrome
■ **Auf der Privat-Festplatte**
System Shock 2
Starcraft
Driver
■ **Auf meinem Nachttisch**
Habe eigentlich gar keinen Nachttisch
■ **Ich freue mich auf**
Ultima 9, GTA 2
The Longest Journey



JOCHEN RIST (jr)

■ **Lieblings-Genre**
Ego-Shooter
■ **DVD des Monatst:**
Wing Commander
■ **Auf der Privat-Festplatte**
System Shock 2
Team Fortress Classsic
Quake 3 Arena Test
Rainbow Six: Rogue Spear
■ **Auf meinem Nachttisch**
Palm Pilot IIIx
■ **Ich freue mich auf**
Team Fortress 2
Quake 3 Arena
NVIDIA GeForce 256
Delta Force 2



MARTIN SCHNELLE (mash)

■ **Lieblings-Genre**
Simulationen, Ego-Shooter, Rennspiele
■ **In meinem CD-Player**
Solace (Sarah McLachlan)
■ **Auf der Privat-Festplatte**
Rainbow Six Gold
Unreal Tournament (Beta)
C&C3: Tiberian Sun
■ **Auf meinem Nachttisch**
Terry Brooks: The Sword of Shannara
■ **Ich freue mich auf**
Falcon-4.0-Add-ons
C&C: Renegade
Quake 3 Arena



STEFAN SEIDEL (st)

■ **Lieblings-Genre**
Action-Rollenspiele
■ **In meinem CD-Player**
Dire Straits: Money for nothing
■ **Auf der Privat-Festplatte**
Age of Empires 2
Need for Speed 4
Shadow Man
■ **Auf meinem Nachttisch**
Stephen King/Peter Straub: Talisman
■ **Ich freue mich auf**
Diablo 2
The Longest Journey
Planescape Torment



THOMAS WERNER (tw)

■ **Lieblings-Genre**
»Ich liebe euch doch alle« (Ok, Strategie, 3D-Action)
■ **In meinem CD-Player**
Best of Sade
■ **Auf der Privat-Festplatte**
System Shock 2
Command & Conquer 3
Drakan
■ **Auf meinem Nachttisch**
H.G. Wells: Der Krieg der Welten
■ **Ich freue mich auf**
Black & White
Battlezone 2
Interstate ‘82

Strategiespiel für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

Command & Tiberian Sun

■ **Hersteller:** Westwood/Electronic Arts ■ **Testversion:** Verkaufsversion 1.08 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multiplayer:** 2 (Modem), bis 8 (Netzwerk, Internet) ■ **3D-Grafik:** ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/166, 32 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium II/300, 64 MByte RAM

Für die einen geht mit »Tiberian Sun« ein neuer Stern am Strategiehimmel auf, für die anderen geht einer unter. Doch wieviel Spielspaß wird jenseits von Hype und Enttäuschung wirklich geboten?

FAKTEN

- Zwei Kampagnen mit jeweils rund 20 Missionen
- Auswahl zwischen einzelnen Missionen
- 25 Mehrspieler-Karten
- Kartengenerator
- Sologefechte gegen Computer auf Mehrspieler-Karten
- Circa 20 Truppengattungen pro Seite
- Circa 20 Gebäudetypen pro Seite

Es war einmal ein ambitioniertes amerikanisches Entwicklerteam namens »Westwood«, das mit einem interessanten Konzept die Fachwelt verblüffte: Statt gemächlich Runde um Runde historisch akkurate Panzerbataillone über Hexfeldkarten ziehen zu lassen, mischten die Jungs aus Las Vegas eine gehörige Portion Action unter ihre Strategiespiele. Der erste Titel, »Dune 2«, war zwar schon ein Achtungserfolg, doch als 1995 »Command & Conquer« erschien, brach die Hölle los. Die eingängige Bedienung trug sicherlich zum Erfolg bei - hinzu kam die Einbindung in eine interessante Hintergrundgeschichte, die sich im Verlauf der Kampagne weiter entwickelte. Zwischensequenzen sowie ein konsequentes Styling bis hin zur Installationsroutine rundeten das Programm ganz nach dem Geschmack des Publikums ab. Seit 1996 der Hitparadenstürmer »Command & Conquer 2: Alarmstufe Rot« erschien, warteten die zahlreichen Fans ungeduldig auf den bereits damals längst angekündigten dritten Teil.

»Command & Conquer entsteht erst im Kopf.«



Der Kampf ums UFO - jede Seite möchte schließlich dessen Technologie nutzen.

Eine Frage des Glauben

Was erwartet den gespannten Käufer von »Command & Conquer 3: Tiberian Sun« denn nun? Zunächst die gute Nachricht: Command & Conquer 3 ist seinen Wurzeln treu geblieben und unverkennbar



Command & Conquer Anno 1995 - die Gemeinsamkeiten sind unverkennbar.

eine Weiterentwicklung der erfolgreichen Vorgänger. Wer über C&C-Erfahrungen verfügt, wird sich binnen Minuten zurechtfinden.

Und nun die schlechte Nachricht: Command & Conquer hat sich kaum verändert. Auf den ersten wie auf den zweiten Blick wirkt es wie eine optisch leicht aufpolierte Neuauflage der beiden vorangegangenen Teile.

Ob Tiberian Sun gefällt oder enttäuscht, ist somit eine Frage der Perspektive. Angesichts einer wahren Flut an Vorabberichterstattung, Fanseiten im Internet und dem Countdown bis zum Erscheinungstermin wurde in der Tat der Eindruck erweckt, der Messias höchstpersönlich würde am 26. August vom Himmel herabsteigen. Was sich dann materialisierte, taugt wunderbar dazu, die Gemeinschaft der Gläubigen zu spalten: Einerseits ent-

Conquer 3:



1 Laden/speichern/beenden/Einstellungen
2 Vorhandenes Geld
3 Radarkarte
4 Gebäude reparieren
5 Gebäude verkaufen
6 Gebäude von Energieversorgung trennen
7 Wegpunkte setzen
8 Bauoptionen Gebäude
9 Bauoptionen Einheiten
10 Status Energieversorgung
11 Bauliste durchgehen
12 Grüne Flächen: Baufortschritt
13 Preis des Fahrzeugs
14 Radarzentrale
15 Weliport mit Orcajägern
16 Kraftwerke
17 Waffenfabrik
18 Tiberiumraffinerie
19 GDI – Grenadiere markiert mit Anzeige der Lebensenergie
20 Angreifende NOD-Teufelszungen
21 Entflammte Infanteristen
22 Energiereiches blaues Tiberium

spricht es genau dem, was die begeisterten Anhänger bis heute so geliebt und verehrt haben - die einfache Bedienung, überschaubare und abwechslungsreiche Einheitentypen sowie eine durch Filmsequenzen weitererzählte Handlung stehen ganz in der bewährten Tradition und führen zu unüberhörbarem Jubel bei vielen Jüngern.
Doch gibt es da einige Ketzer, die auf all die kleinen Unzulänglichkeiten hinwiesen. Oft waren gerade diese Personen einst glühende Fanatiker, die jedes Wort über angekündigte Features begierig aufgesogen und jedes Gerücht über noch tollere, nie dagewesene Eigenschaften für bare Münze genommen haben. Sie konnten zwangsläufig nur enttäuscht werden, zumal sie das unüberhörbare Werbegetrommel Westwoods als Bestätigung für ihre geheimsten Wünsche und Vorstellungen auffassten.
Doch Westwoods Reich ist nicht von dieser Welt: Command & Conquer entsteht erst im Kopf. Wer sich nicht von der Atmosphäre einfangen lässt, wer nicht neugierig der nächsten Mission entgegen fiebert und sich an der vorbildlichen Spielbarkeit erfreut, der wird von der unspektakulären Grafik und den wenigen frischen Ideen nicht zu beeindrucken sein. →



Luftangriff durch Orca Jäger auf einen Stützpunkt.

NOD GEGEN GDI - EINE KURZE GEGENÜBERSTELLUNG



Bruderschaft von NOD: Unter ihrem lange Zeit für tot gehaltenen skrupellosen Anführer Kane strebt die Bruderschaft die Weltherrschaft an. NOD setzt auf Guerillataktik und hat daher eine Vorliebe für unterirdisch oder getarnt operierende Einheiten. Selbst die Basis lässt sich tarnen. Mit speziellen Erntern wird giftiges Tiberiumkraut eingesammelt und in tödlichen Chemieraketen verwendet.



Der Untergrund-BMT kann überraschend auftauchen und Kämpfer oder Ingenieure absetzen.



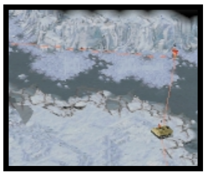
Der Maulwurfpanzer kann sich eingraben und so besser verteidigen.



Dem Gegner kann man dank aus dem Boden auftauchender Teufelszunge kräftig einheizen.



Basierend auf außerirdischen Technologien wurde dieses Fluggefährt entwickelt.



Ein einsamer BMT folgt automatisch den gesetzten Wegpunkten.



Während NOD in den Videosequenzen recht hartherzig auftritt, erlauben sich GDI auch mal etwas Mitgefühl.



Oft können Sie zwischen Missionen wählen.

→ Nichts Neues unter der Tiberium-Sonne?

Nach wie vor befindet sich am rechten Bildschirmrand eine Leiste, in der wichtige Steuerungsicons, eine Radarkarte, der Balken für die Energieversorgung sowie das Baumenü angeordnet sind. Die Einheiten werden wie gewohnt mit der Maus in der Gegend herumgeschickt oder per Rahmen gruppiert. Noch immer baut der Spieler seinen Stützpunkt aus, wobei die Errichtung jedes Gebäudes eine bestimmte Menge Geldes verschlingt und eine gewisse Bauzeit erfordert. Sie kommen an die nötigen Einnahmen, indem Sie Tiberium ernten und in Raffinerien verarbeiten. Außerdem sichern Sie die Stromversorgung durch Kraftwerke oder klemmen bei Überlast unwichtigen Einrichtungen den Saft ab. Fast alle Gebäude, bis hin zum Tempel von NOD und dem Obelisken des Lichts, werden Ihnen vertraut sein. Dafür hat sich bei den Kampfeinheiten einiges getan: Zwar sind knapp ein Drittel alte Bekannte, der Rest jedoch wurde völlig neu gestaltet. Westwood wollte sich auf wenige, dafür gut durchdachte Truppengattungen beschränken, und das ist gelungen: NOD verfügt über zwei sich durch den Untergrund bewegende Fahrzeugtypen, die GDI mit einem mobilen Sensor und Betonplatten abwehrt. Die bemerkenswertesten Änderungen gab es bei den GDI-Panzern: Statt Kettenfahrzeugen werden riesige Kampfmechs und Schwebepanzer eingesetzt. Letztere können sich problemlos über Wasserflächen und Lavafelder fortbewegen. Zudem gibt es Amphibien-Transporter und fliegende Infanterie, Gleitjäger genannt. Jede Seite verfügt über eine Luftwaffe, aber regelrechte Seestreitkräfte sind nicht vorhanden.



Grüne Linien markieren den Weg jeder Einheit.

Beide Seiten haben interessante Spezialeinheiten wie Ghoststalker, Kommando-Cyborgs oder Wagenknacker, mit denen sich Gebäude sprengen, ganze Angriffswellen stoppen oder feindliche Fahrzeuge übernehmen lassen. Außerdem gibt es noch immer Ingenieure, die nicht nur reparieren, sondern im Handstreich gegnerische Anlagen besetzen und übernehmen können. Eingeführt wurde zudem ein Veteranen-

Standpunkt

MANFRED DUY

Natürlich hat auch Command & Conquer 3 seinen Reiz: Solide gestaltete Missionen, übersichtliche Karten und eine überschaubare Anzahl von Einheiten machen es zum idealen Zeitvertreib für alle, die sich nach Feierabend kurz vergnügen wollen. Den erfahrenen C&C-Recken erinnert dieser innovationsarme Auftritt allerdings optisch und spieltechnisch an einen etwas besseren Aufguss von C&C 2 - sprich längst vergangene Zeiten. Ganz oben auf meinem nicht eingelösten Wunschzettel stünden etwa eine zeitgemäßere Präsentation, eine bessere KI und endlich auch die Abkehr von der sattsam bekannten Massenproduktion - da können mich die arg vielen Kommandoeinsätze kaum trösten, denn erst der Basenbau gibt diesem Genre den richtigen Pfiff., Und wer darauf verzichten möchte, sollte ohnehin besser zu Spielen vom Kaliber Commandos greifen.

PRO & CONTRA

- ⊕ Solides Missionsdesign
- ⊕ Eingängige Bedienung
- ⊕ Nicht zu überfrachtet
- ⊖ Kaum Verbesserungen
- ⊖ Viele kleine Schwächen



GDI:
Als Hüter des Weltfriedens und der UNO-Resolutionen verkörpert die GDI das Wahre, Gute unter der Tiberiumsonne. Mechs und Schwebepanzer bilden ein Rückgrat der GDI-Verbände; Sanitäter heilen angeschlagene Infanteristen. Die schwebenden Einheiten können auch Wasserflächen und Lavamassen überqueren; Amphibien-BMTs erleichtern den Truppentransport.



Die Schallwellen eines Disruptors (rechts) werden selbst großen Einheiten gefährlich.



Gleitjäger können sowohl in der Luft wie auch am Boden eingesetzt werden und sind in Gruppen recht effizient.



Der Ghoststalker als Angehöriger des Vergessenen Volkes sprengt ganze Gebäudekomplexe in die Luft.



Vom Mammut-Mk. II dürfen Sie nur ein Exemplar besitzen - dafür sind Bewaffnung und Panzerung furchteinflößend.



Ein Feuersturmwall sichert diese Basis vor Angriffen.



Amphibien-BMTs schaffen Truppen auch übers Wasser.

faktor, durch den erfahrene Einheiten stärker und somit wertvoller werden. In der Praxis steht der Aufwand, solche Veteranen zu schützen, meist in keinem Verhältnis zu dem Nutzen. Da produziert man lieber ein paar frische Kämpfer. Dummerweise wird die Einheitenproduktion dadurch erschwert, dass maximal fünf Infanteristen und ebenso viele Fahrzeuge gleichzeitig hergestellt werden dürfen. Ständiges Nachbestellen gängiger Typen ist somit Pflicht.

»Alles wird anders, denn es bleibt, wie es ist.«

Wer will schon echte Innovationen ...

Während der Entwicklung von C&C 3 verwies Westwood gerne mit Verachtung auf Konkurrenten, die mit noch mehr Einheiten, Befehlsmöglichkeiten und ungewöhnlichen Einfällen aus der Masse herausstechen wollten. Nein, auf diesem Niveau wollte man sich nicht mit den Rivalen herumstreiten, und so wurde rasch die Devise ausgegeben: »Alles wird anders, denn Command & Conquer bleibt, wie es ist.« Neuerungen nur um der Neuerung willen sollten vermieden werden - schließlich gab es genügend zufriedene Käufer, und warum sollte man die mit modischen Experimenten verschrecken.
Konsequenterweise nahm man rasch von einer frei drehbaren 3D-Landschaft Abstand - die Präsentation sollte traditionell starr erfolgen und so die Orientierung erleichtern. Als Konzession an die seit dem ersten Teil verstrichene Zeit wird die Karte auf Wunsch in der höheren Auflösung 800 mal 600 dargestellt. Die Höhenstufen wurden von zwei auf 13 aufgestockt und Fahrzeuge werden mit der Voxel-Technik in Szene gesetzt und brausen so bei Fahrten durch unebenes Gelände ansehnlich in verschiedenen Neigungswinkeln über die Huckel.

Die Legende vom dynamischen Schlachtfeld

Die eigentliche, von Westwood mit viel Tamtam vorgestellte Sensation sollte jedoch das »dynamische und kinetische« Schlachtfeld sein. Hier sah man die Chance, etwas nie Dagewesenes, beinahe Visionäres zu verwirklichen. Das Ergebnis entspricht nicht ganz der vollmundigen Ankündigung. Schon optisch wirkt die Chose nicht ganz so erquicklich wie von jedermann erhofft. Die Vehikel und erst recht die als Sprites dargestellten Fußsoldaten mikkern ein wenig vor sich hin. →

STICHWORT: DEUTSCHE VERSION

Westwood entschärfte aus Indizierungsangst die deutsche Version: Soldaten wurden im Handbuch verschämt zu Bots umdeklariert und klagen nach einem Treffer über ausfließendes Öl. Auch die schlecht synchronisierten Filmszenen wurden um einige Sekunden gekürzt.



Heftige Schlacht zwischen Titanen und Infanterie.

Erste Hilfe

- Bauen Sie rasch zusätzliche Ernter, damit immer genug Tiberium vorhanden ist
- Errichten Sie eine Basis stets in unmittelbarer Nähe zu einem Tiberiumfeld
- Erkunden Sie die Umgebung mit schnellen Fahrzeugen, um keine Überraschungen zu erleben
- Schützen Sie den Bauhof auch mit Verteidigern, Betonplatten und Mauern gegen Übernahmeversuche feindlicher Ingenieure
- Übernehmen Sie mit Ihren Ingenieuren feindliche Gebäude und nutzen Sie diese für Ihre Zwecke
- Eine hohe Auflösung (800 x 600) erhöht die Übersicht und vereinfacht das Spiel



Einige Tunnelstrecken können als Abkürzung genutzt werden.



Alle Landungsschiffe fallen runter - ein Ionensturm!

→ Höhepunkte sind unter anderem die Titanenmechs sowie die überzeugenden Explosionen. Die vier Landschaftstypen bieten mit zufrierenden Gewässern sowie überkrusteten Lavaseen zwei strategische Elemente, die bislang so noch nicht dagewesen sind. Schließlich lassen sich Fußsoldaten problemlos über diese Flächen dirigieren, doch schwere Kampffahrzeuge brechen gnadenlos ein.

Brücken können Sie durch Dauerbeschuss zerstören und bei Bedarf mittels eines Ingenieurs binnen Sekundenbruchteilen wieder instand setzen. Dazu müssen Sie den Herren Techniker in ein Häuschen am Ufer schicken.

Tag- und Nachtwechsel machen sich durch unterschiedliche Helligkeitsstufen bemerkbar, es wird jedoch niemals wirklich dunkel. Explosionen hinterlassen Krater, und in den Städten dürfen Sie Gebäude demolieren, doch hat dies keinen spürbaren Einfluss auf den Spielverlauf. Dafür beeinflusst die Beschaffenheit des Untergrunds sowie die Steigung deutlich die Geschwindigkeit, mit der Ihre Mannen voran kommen. Seltene Meteoritenschauer verwüsten das Schlachtfeld, während Ionenstürme nur Hi-Tech-Waffen lahmlegen. Gefährliches Tiberiumkraut überwuchert ganze Landstriche, und auch die Tierwelt hält einige Überraschungen bereit. An bestimmten Stellen, markiert durch einen sich zum Angriffssymbol verändernden Mauszeiger, sollten Sie Hänge beschießen, wodurch eine Kante abbricht und die Überreste wie eine Rampe befahren werden können. Die beworbene Kinetik besteht in erster Linie aus physikalisch korrekt die Abhänge herunter hopsenden Granaten sowie umherfliegenden Trümmerteilen - in der Tat ein Hingucker!

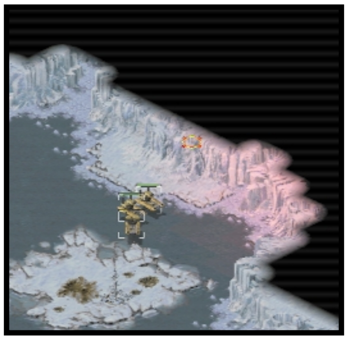
Auf den Spuren Kanes

Bei der Hintergrundgeschichte verließ sich Westwood erneut auf seinen Erzschurken Kane, der den Berufsdemokraten der GDI das Leben schwer macht. Der Totgeglaubte meldet sein Recht auf Leben durch Militäraktionen an, mit denen er die Weltherrschaft erlangen möchte. Mit von der Partie ist zudem das »Vergessene Volk«, welches durch Tiberium mutierte und nicht direkt vom Spieler zu steuern ist. Schauplatz sind

Der Kartengenerator



Zwar ist kein herkömmlicher Karten-Editor vorhanden, doch lassen sich neue Schlachtfelder für bis zu acht Gegner nach den Vorgaben des Spielers generieren. Dabei legen Sie mit Schiebereglern fest, wie die Landschaft aussehen soll. Zudem lässt sich die Tageszeit einstellen. Auf Wunsch ermittelt der Computer diese Werte per Zufallsgenerator. Das Resultat ist abspeicherbar.

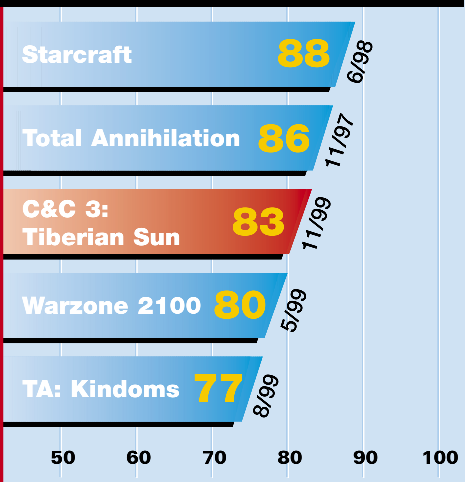




Das Beschießen mancher Geländekanten eröffnet neue Wege.

PC PLAYER GESAMTWERTUNG IM VERGLEICH

Auch der Genrechampion Starcraft kommt optisch im Büßergewand daher, besticht jedoch durch hervorragende Spielbarkeit - trotz dreier völlig unterschiedlicher Völker. Mit riesiger Einheitenvielfalt und ansehnlicher Präsentation lockt das SF-Spektakel Total Annihilation, während der in einer Fantasy-Welt angesiedelte Nachfolger TA: Kingdoms trotz appetitlicher Karten spielerisch etwas enttäuschte. Wer echtes 3D mag, sollte sich unbedingt Warzone 2100 anschauen, das einen Einheitenbaukasten sowie einen vorbildlichen Befehlssatz bietet.





NOD kann eine Basis mit einem Tarngenerator vor dem Gegner verstecken.

Gebiete auf dem gesamten Erdball, die vorwiegend öde und gottverlassen wirken. Selbst die verfallenen Städte werden von nur wenigen Einwohnern bevölkert.
Die beiden Kampagnen sind den Hauptkonfliktparteien gewidmet und von der Anzahl der zu absolvierenden Missionen her variabel. An einigen Punkten entscheiden Sie, welcher Auftrag als nächstes angegangen werden soll. Zudem sind in jeder Einzelmission meist mehrere Aufgaben zu erfüllen, bevor die Vorgesetzen zufrieden sind. An vorgegebenen Stellen im Spielverlauf ausgelöste Ereignisse wie Begegnungen mit bestimmten Personen oder eintreffende Verstärkung sorgen für überraschende Wendungen. Die Spannung wird so kontinuierlich aufrecht erhalten, und obwohl im Prinzip nur meist ähnliche Ziele anders verpackt wurden, wirken die Missionen wohldurchdacht und abwechslungsreich. Mehrfach steht Ihnen nur eine Handvoll Einheiten zur Verfügung, mit denen im Kommandostil und ohne jegliche Baumöglichkeit eine schwierige Aufgabe erledigt werden muss. Innenmissionen sind nicht vorhanden. Die Geschichte wird durch Rendersequenzen und mit realen Schauspielern gefilmten Videoschnipseln erzählt, wobei über die inhaltliche und technische Qualität durchaus gestritten werden darf. Das Drehbuch mitsamt zackiger Marine-Ästhetik auf Seiten der GDI respektive einer erstaunlich platten NOD-Dämonie überfordert allerdings einige Darsteller. Dennoch bleibt man neugierig, den Fortgang der Story weiter zu verfolgen. Die gerenderten Filmchen sind übrigens absolut sehenswert.

»Die Spannung wird kontinuierlich aufrecht erhalten.«

Wer die Kampagnen nach etwa ein bis zwei Wochen erfolgreich bewältigt hat, der darf auf Mehrspieler-Karten gegen Freunde und Computergegner antreten oder sich vom Kartengenerator neue Schlachtfelder erstellen lassen. Wie ein schlechter Scherz wirkt jedoch der Umstand, dass sich sowohl Mehrspieler-Partien als auch Einzelgefechte gegen den Computer außerhalb der Kampagne nicht abspeichern lassen.



Noch steht der Staudamm, der bald darauf von Ihnen zerstört wird.

Anspruch und Wirklichkeit

Im Laufe der Zeit kursierten verschiedene Aussagen über beabsichtigte Features. Wir haben mit der Umsetzung verglichen:

Ankündigung:	Umsetzung:
■ Alle Missionen beginnen mit einem Transportschiff und wenigen Einheiten, die Sie selber aussuchen	■ Limitierte Anzahl von Einheiten: ja; Transportschiff: in einigen Missionen; selber aussuchen: nein
■ Nichtlinearer Spielverlauf	■ Wahl zwischen Missionen
■ Es wird 3D-Terrain geben	■ Es gibt 13 Höhenstufen in isometrischer Draufsicht
■ Das Schlachtfeld verändert sich und wirkt sich spielerisch stark aus	■ Bombentrichter entstehen, aber nur weniges wie zerstörbare Brücken hat Auswirkungen auf den Spielverlauf
■ Es gibt ein realistisches physikalisches Modell	■ Trümmer sausen durch die Luft, aber die Auswirkungen sind begrenzt
■ Wechselnde Wetterverhältnisse	■ Geblieben sind Ionenstürme
■ Nachtmissionen erfordern eigene Taktiken	■ Die Karte ist dunkler eingefärbt, ansonsten ändert sich nichts
■ Fahrzeuge graben Tunnel, die auch andere Einheiten benutzen können	■ Es gibt fertige Tunnel, unterirdische Fahrzeuge hinterlassen jedoch keine neuen

Der Letzte seiner Art

Die Intelligenz der Computergegner ist im Vergleich mit der schwachen KI der Vorgänger durchaus ansehnlich und fegt selbst im mittleren Schwierigkeitsgrad so manchen Spieler von der Karte. Allerdings zählt auch hier ein flinkes Händchen und mechanisch-präzises Vorgehen beim Aufbau der Basis. Echtes taktisches Feingefühl ist kaum nötig - auch bei den Kampagnenmissionen wird vielmehr schnelle Reaktionsfähigkeit und eine große Portion Glück belohnt. An einigen Stellen reagiert der Computer →



Je größer die Auflösung, desto besser die Übersicht. (640x480 und 800x600)

Der Mehrspieler-Modus

Bis zu acht Spieler dürfen im Netzwerk, per Internet oder Modem schlagkräftige Argumente austauschen. Für jeden Spieler wird eine CD verlangt, zwei sind in der Packung enthalten. Die 25 Karten sind für unterschiedliche Teilnehmerzahlen optimiert. Zudem dürfen Sie den Kartengenerator nutzen. Fehlende Mitspieler lassen sich durch Computergegner ersetzen, die in drei KI-Stufen gekonnt agieren. Der Mehrspieler-Modus wirkt ordentlich, kann aber wegen kleinerer technischer Unzulänglichkeiten und Mängeln in der Spielbalance nicht zur Spitzenklasse gezählt werden.

PC PLAYER IM GESPRÄCH

C & C 3: Top oder Flop?



Manfred und Thomas im Streitgespräch

Manfred: Also mal ehrlich, Thomas - bist Du im Grunde Deines Herzens nicht auch von C&C 3 enttäuscht?
Thomas: Ja und nein. Natürlich wurden durch die lange Entwicklungszeit und die vollmundigen Versprechungen hohe Erwartungen geweckt, die man nur bedingt erfüllt hat. Doch habe ich den Eindruck, dass sich viele Fans mit ihrer Westwood-Anbetung selbst so hochgeschaukelt haben, dass sie nur enttäuscht werden konnten ...
Manfred: ... aber die Fans waren es nicht, die Westwood zum fast völligen Verzicht auf echte Innovationen getrieben haben. Hinzu kommen handwerkliche Schnitzer wie eine unausgereifte KI sowie die bescheidene Grafik. Man fragt sich, warum Westwood solch eine lange Entwicklungszeit gebraucht hat. Schließlich ist der Unterschied zum Vorgänger nicht doll.
Thomas: Auch Starcraft war grafisch mäßig, aber spielerisch ein Hammer. Klar, die KI hat deutliche Schwächen, aber Ähnliches wirst Du jedem Echtzeitspiel vorwerfen können, wenn Du es fertigmachen willst. Eine wirklich gute KI gibt es bislang nur bei der Rundenstrategie. Der Schwerpunkt der Echtzeit-Strategie liegt bei unkompliziertem raschen Handeln, Glück und einem Spritzer Taktik. Wer anderes behauptet, lügt sich selbst in die Tasche.
Manfred: Da bieten aber andere Programme deutlich mehr. Warum soll ich mir C&C 3 kaufen, wo es doch Starcraft, Total Annihilaton, Age of Empires 2 und irgendwann sogar das ambitionierte Warcraft 3 gibt?
Thomas: Das ist eben Geschmackssache. C&C bietet eine ganz einmalige Atmosphäre und wirkt auf viele Spieler weniger steril als die Konkurrenz. Hinzu kommt der unkomplizierte Einstieg und natürlich auch der Name.
Manfred: Also das Tomb-Raider-Phänomen ... Ein bekannter Name und ein bewährtes Spielprinzip garantieren den Umsatz, den man nicht durch Änderungen riskieren möchte.
Thomas: Wenn Du es so willst - allerdings haben andere Hersteller, zum Beispiel Eidos mit Warzone 2100, sich mit ihren ansehnlichen Innovationen schon eine blutige Nase geholt. Klar, C&C-3-Missionen, bei denen ich jedes Mauerstück einer Basis einzeln zerstören muss, um zu gewinnen, haben auch mich gefrustet. Aber die Motivation weiter zu spielen ist stets sehr stark - und das rechne ich, wie zahlreiche andere Spieler auch, Westwood durchaus sehr hoch an. Allerdings muß sich Westwood für C&C 4 deutlich mehr einfallen lassen, um die Fans nicht zu verlieren.

→ sogar sehr stupide: Stur schickt er Trupps aus wenigen Soldaten gegen die gleiche Verteidigungsstellung. Das neue Wegpunktsystem wird vielen Spielern zu umständlich sein. Dass patrouillierende Einheiten erst mittels einer wenig glücklichen Tastenkombination dazu gebracht werden müssen auf Gegner zu feuern, verdient einen Rüffel. Ebenso weigern sich die zu einem Punkt beorderten Kämpfer, sich unterwegs gegen Angriffe zu verteidigen. Zudem beschießen Ihre Befehlsempfänger gern stundenlang Geländekanten oder halten trotz ihrer Distanzwaffen einen zu geringen Abstand zu Nahkampfeinheiten ein. Oft schauen Ihre Männer teilnahmslos zu, wie in einigen Metern Entfernung die Basis vom Gegner verschrottet wird oder Kameraden dahingemetzelt werden.



Noch ist die Brücke unpassierbar, doch da naht schon ein Ingenieur ...

Die Wegfindungsroutine ist im Prinzip sehr gelungen - leider schickt sie eigene Einheiten dennoch gerne mitten durch gut befestigte gegnerische Basen, ungesunde Tiberiumfelder oder über Lavaflächen, auf denen Ihre Streiter ihr digitales Leben aushauchen. Auch die Tiberiumsammler, die diesmal zwischen zwei Tiberiumvarianten mit unterschiedlichem Wert und Explosionskraft wählen dürfen, verhalten sich oft leicht dümmlich. All diese Schwächen mindern den hohen Spielspaß kaum und dürften daher von der Mehrzahl der Spieler mit einem Schulterzucken hingenommen werden.

»Westwood fürchtet sich vor Innovationen.«

Schikanös ist hingegen der umständliche Bau von Schutzmauern, den andere Titel einfacher ermöglichen: Jedes kleine Segment muß bei C&C 3 einzeln in Auftrag gegeben und an der entsprechenden Stelle abgesetzt werden - wohl ein Beispiel für Westwoods Abneigung gegen Neuerungen.

Einst zeichnete sich Westwood durch Innovationsfreude aus, heute fürchtet man dort offenbar, seinen guten Ruf durch zu viele Innovationen zu verlieren. Dabei beweist Westwood mit Tiberian Sun, dass sie noch immer die Geheimnisse des Spielspaßes kennen. Nur sollte man mutiger werden: Inzwischen sind nämlich die Tage solch traditioneller Echtzeit-Spiele mit starrer Ansicht des Schlachtfeldes gezählt. Der Kreis schließt sich: C&C 3 und »Age of Empires 2« sind wohl die letzten großen Vertreter ihrer Art. Was dann im Echtzeitgenre kommt? Lassen wir uns überraschen! **(tw)**

Standpunkt

THOMAS WERNER

Westwood weiß einfach, was der Freizeitstratege will: fesselnde Atmosphäre, spannende Missionen, einen schnellen Einstieg und einige gut durchdachte Einheiten. All dies bietet Command & Conquer auf hohem Niveau. Leider sind die Kampagnen von erfahrenen Spielern in einigen intensiven Abendsitzungen zu absolvieren, doch es gibt Abhilfe: Der Kartengenerator liefert beständig Nachschub an neuen Schlachtfeldern - den fehlenden Editor vermisst sowieso kaum einer. Klar, auch ich war vom Ergebnis zunächst leicht enttäuscht, aber C&C 3 macht trotz des traditionellen Designs verdammt viel Spaß - was will man mehr!

PRO & CONTRA

- **+ Fesselnde Atmosphäre**
- **+ Schneller Einstieg**
- **+ Durchdachte Einheiten**
- **+ Kartengenerator**

- **− Recht kurze Spieldauer**
- **− Kein Durchbruch**

PC PLAYER WERTUNG

Grafik	60
Einstieg	80
Steuerung	70
Sound	70
Komplexität	80
Multi-Player	70

SPIELSPASS 83

Strategiespiel für Fortgeschrittene und Profis

Age of Emp
The Age of

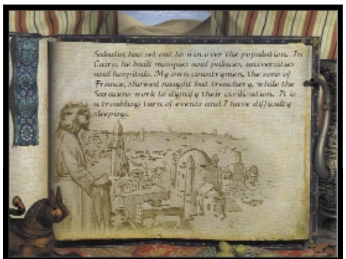
GOLD PLAYER
PC PLAYER

■ **Hersteller:** Ensemble Studios/Microsoft ■ **Testversion:** Beta vom September '99 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Englisch (Deutsch in Vorbereitung) ■ **Multi-Player:** bis 2 (Modem); bis 8 (Netzwerk, Internet) ■ **3D-Grafik:** – ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/166, 32 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium II/300, 64 MByte RAM

Mit Micosofts Echtzeitknaller geht's jetzt ins Mittelalter. Aufbau und Feldzüge von gleich 13 Völkern stehen diesmal auf dem Plan.



Erobern durch alle Kulturkreise - hier stehen Ihre Truppen in Kairo.



Die Hintergrundgeschichte orientiert sich an historischen Ereignissen.



Mit dieser Formation schützen sie die Warenkarren.

FAKTEN

- Vier Kampagnen
- Je sechs Missionen
- Tutorial
- 13 historische Völker
- Circa 60 Einheiten
- Circa 30 Gebäude
- 60 erforschbare Technologien
- Sologefechte gegen Computer
- Kartengenerator
- Editor

Als der bis dahin im Spielemarkt eher blasse Softwaregigant Microsoft vor zwei Jahren »Age of Empires« veröffentlichte, war die Überraschung groß. Die opulente Optik, speziell die Animationen der detaillierten Figuren sorgten für manches »Ooh!« und »Aah!«. Kreisende Adler, jagende Steinzeitmenschen illustrierten dieses Spiel um den Aufstieg der ersten Zivilisationen so gekonnt, dass es zu einem der meistverkauften PC-Spiele überhaupt avancierte. Der Charme der Bewohner konkurrierte mit der Mutter aller Wuselspiele, »Die Siedler«; gleichzeitig lauerte unter dieser Oberfläche ein gelungenes Echtzeit-Strategiespiel. Die Mischung mit Aufbauaspekten und historischem Hintergrund gehörte ebenfalls zum Erfolgsrezept.

Aus alt mach neu

Genau an diese Tugenden knüpft der Nachfolger »Age of Empires 2: The Age of Kings« an. Die bewährten Zutaten wurden mit noch hübscherer Grafik, verbesserter KI und verfeinerter Bedienung angerührt. Als Hintergrund dient diesmal das Mittelalter; der Schauplatz ist Europa, Nordafrika und Asien. Gleich 13 Völker, die vier Kulturkreisen und damit Grafiksets zugeordnet wurden, buhlen um Ihre Gunst. Jedes Volk hat bestimmte Vorzüge und kann einige Tätigkeiten besser aus-

ires 2: Kings

führen als die anderen. Zudem besitzt jedes eine individuelle Spezialeinheit, die der Identität des Volkes entspricht. Die übrigen Kämpfer unterscheiden sich nur vom Aussehen her; ein Speerträger ist immer ein Speerträger.

In dieser Hinsicht haben »Starcraft« oder »Command & Conquer« die Nase vorn, bieten jedoch weniger gegnerische Parteien.

Grundsätzlich teilen sich Ihre Truppen in Infanterie, Bogenschützen, Kavallerie, Belagerungsmaschinen und Schiffe auf. Nicht jeder Kämpfertyp sollte gegen jedes Ziel eingesetzt werden - so sind Bogenschützen naturgemäß am ehesten aus der Ferne nützlich, und Fußsoldaten haben einen schweren Stand gegen Reiter. Praktischerweise formieren sich die Recken selbstständig, sobald sie losgeschickt werden. Wer mag, darf selbst →



Diplomatie ist gerade im Mehrspielermodus wichtig.


Belagerungsonager


Trebuchet


Fischerboot



1 Holzvorrat
2 Nahrung
3 Gold
4 Stein
5 Bevölkerung vorhanden/möglich
6 Epoche
7 Missionsziele
8 Info mögl. Technologien
9 (Multiplayer-) Chat
10 Diplomatie
11 Speichern/Laden/Ende
12 Patrouillieren
13 Bewachen
14 Heimlich Einheit folgen
15 Eigene Einheit zerstören
16 In Gebäude schicken
17 Aggressives Vorgehen
18 Defensives Verhalten
19 Position halten und Feinde beschießen
20 Position verteidigen
21 Aktion stoppen
22 Formation wählen
23 Angewählte Einheiten
24 Signal an Verbündete
25 Übesichtskarte
26 Statistik einblenden
27 Hilfe ein/aus
28 Icons für Fortgeschrittene aktivieren
29 Arbeitslosen Bürger suchen
30 Alles /nur Militär /nur Wirtschaft einblenden


Miliz


Soldat


Langschwertkämpfer


Zweihänder


Speerträger


Pikenträger


Bogenschütze


Armbrustschütze


Arbalest

→ eine von fünf vorgegebenen Formationen auswählen. Diese Icons erscheinen jedoch erst, wenn die Funktionen für Fortgeschrittene aktiviert sind. Anfänger sollen nicht durch zu viele Schaltflächen zur Verzweiflung getrieben werden. Die Kosten für jede Truppengattung sind höchst unterschiedlich; ebenso dauert die Rekrutierung weiteren Kanonenfutters seine Weile. Wer erfolgreich die Nachbarn terrorisieren möchte, sollte deshalb zunächst die Wirtschaft ankurbeln.



Verschiedene Höhenstufen bringen Abwechslung in die Landschaft.

Ohne Moos nichts los ...

Mein lieber Herr Finanzminister - auch das Militär darf hier nichts auf Pump bestellen. Jeder Milizionär, jedes Gebäude muss bei Bestellung bar bezahlt werden. Allerdings gibt es bei Age of Empires keine Währung, sondern Rohstoffe. Nahrung, Holz, Gold und Stein sind die Ressourcen, ohne die nichts läuft. Besonders vielfältig sind die Möglichkeiten, um an Nahrung zu gelangen: Sie können Ihre Einwohner Wildtiere erlegen, Beeren pflücken und fischen lassen oder gar zu Ackerbauern umschulen. Bei letzterem müssen die Felder in gewissem Abstand erneuert werden, um weitere Ernten einzufahren. Holz liefern die Wälder, Stein die wenigen Steinvorkommen, und Gold finden Sie nur höchst selten. Minen und Holzfällerlager sowie Mühlen dienen als Sammelpunkt in der Nähe der Vorräte und verkürzen die Transportzeit. Wer knapp an Waren ist, kann über Märkte Handel betreiben oder sich per Karawane und Handelsschiff bei Verbündeten eindecken.

»13 Völker buhlen um Ihre Gunst.«

Mitunter kann es, besonders im Mehrspieler-Betrieb, nützlich sein, sich mit anderen Völkern zu verbünden. Zu diesem Zweck können Sie Tribute leisten oder die Verbündeten auf interessante Entdekkungen auf der Karte aufmerksam machen.

Mit den gesammelten Vorräten lässt sich Ihre Siedlung erweitern: Herzstück ist das Stadtzentrum, in dem Sie neue Einwohner bestellen. Allerdings müssen für alle Einwohner Wohnungen vorhanden sein, weshalb der Bau von Wohnhäusern rechtzeitig erfolgen sollte.

Kasernen, Stallungen, Maschinenwerkstätten, Bogenschießplätze sowie Werften liefern Militäreinheiten. In einer Burg lassen sich zusätzlich die begehrten Spezialeinheiten rekrutieren. Sehr gelungen ist zudem der Festungsbau: Mauern ziehen Sie durch Angabe der Start- und Zielpunkte, die ausgewählten Arbeiter errichten anschließend eigenständig den Schutzwall. Tore und Türme unterschiedlicher Art komplettieren Ihr Meisterwerk. Speziell die Verteidigungstürme bieten nicht nur Einheiten Unterschlupf, sondern schießen automatisch auf anrückende Feinde. Durch das Tor werden im Normalfall ebenfalls nur eigene Einheiten gelassen - um auch das zu verhindern, lässt es sich sogar verriegeln. Sie sehen schon: Ohne Belagerungsgerät wird der Gegner es heute schwer haben.

Beschäftigungslose Arbeitskräfte finden Sie per Knopf-

Standpunkt

STEFAN SEIDEL

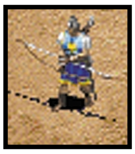
Age of Empires 2 begeistert vom ersten Augenblick an. Die abwechslungsreich gestalteten Missionen mit geschichtlichem Hintergrund warten mit manchen Überraschungen auf; durch die Vielzahl der Schwierigkeitsgrade kommen sowohl Gelegenheitsspieler als auch Strategiefreaks auf ihre Kosten. Die gut zu unterscheidenden Einheiten sind prachtvoll animiert und ebenso detailliert-liebevoll gestaltet wie die Spielumgebung und die Gebäude der verschiedenen Völker. Mit wunderschöner Grafik, vielen Detailverbesserungen, interessanten Missionen, exzellenter Sprachausgabe und netten Neuerungen wird Age of Empires 2 das Herz jedes Spielers gewinnen, der sich für das Rittertum, Burgbelagerungen und mittelalterliche Schlachten interessiert.

PRO & CONTRA

- + Prachtvolle Grafik
- + Abwechslungsreiche historische Kampagnen
- + Ansprechende Sprachausgabe
- − KI-Schwächen
- − Bedienung leicht umständlich

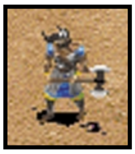
VÖLKERKUNDE

Jedes der 13 Völker hat Vor- und Nachteile sowie eine exklusive Spezialeinheit.


Briten (ab 500): Nicht nur die Stadtzentren sind preiswerter, auch die Schäfer taugen mehr und die Bogenschützen schießen weiter. Spezialeinheit: Langbogenschütze

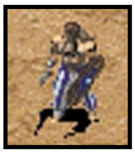

Byzantiner (476-1453): Die Gebäude besizten haltbarere Mauern, Kamele und Pikenträger sind billiger und die Feuerschiffe deutlich besser. Spezialeinheit: Kataphrakt


Chinesen (960-1280): Zu Beginn gibt es mehr Einwohner, zudem ist die Erforschung neuer Technologien spürbar preiswerter. Spezialeinheit: Chu Ko Nu


Franken (ab 509): Als gute Burgenbaumeister erhalten sie diese billiger; außerdem sind die Ritter stärker. Spezialeinheit: Axtwerfer


Goten (200-714): Sehr günstig kommen die Goten an Infanterie. Zudem sind die Bürger besonders erfolgreich in Kämpfen mit Wildschweinen. Spezialeinheit: Huskarl


Japaner (900-1868): Bei den Fischliebhabern sind die Fischer deutlich effektiver. Zudem verfügen sie über besonders gute Infanterie. Spezialeinheit: Samurai


Kelten (500-1500): Die schnelle Infanterie und guten Belagerungswaffen werden durch zügig arbeitende Holzfäller ergänzt. Spezialeinheit: Woad Raider


Mongolen (1206-1405): Sehr effiziente Jäger ernähren dieses Reitervolk mit hervorragenden berittenen Bogenschützen. Spezialeinheit: Mangudai


Perser (220-651): Anfangs gibt es mehr Nahrung und Holz; Stadtzentren und Docks lassen sich schneller errichten. Spezialeinheit: Kriegselefant


Sarazenen (ab 613): Die Transportschiffe dieses Volkes fassen mehr Ladung. Auch die Marktgebühren sind deutlich niedriger. Spezialeinheit: Mameluke


Teutonen (919-1250): Die heilenden Mönche besitzen eine höhere Reichweite, die Türme schießen häufiger und Bauernhöfe sind billiger. Spezialeinheit: Teutonischer Ritter


Türken (ab 1030): Da Türken rasch an Schießpulver gelangen, sind die entsprechenden Einheiten stärker. Zudem arbeiten die Goldminen schneller. Spezialeinheit: Janitschar


Wikinger (500-1100): Ihre Schiffe erhalten diese Seefahrer deutlich billiger. Die Infanterie ist zudem schneller als üblich. Spezialeinheiten: Berserker und Langboot



druck, wodurch eine umständliche Suche entfällt. Neu angeworbene Arbeiter oder Soldaten lassen sich frisch aus dem »Geburtsgebäude« per Wegpunkt zu einer bestimmten Stelle lotsen. Liegt diese in einem Wald oder an einem Steinbruch, nehmen die fleißigen Kerle sofort die entsprechende Tätigkeit auf.
Bei einem Angriff ruft eine Glocke auf Ihr Kommando hin die Bewohner in die Sicherheit der Siedlung zurück. Sehr vorbildlich sind Einheiten- und Häuserbau gelöst: Die Baustelle für ein Gebäude lässt sich an jeder geeigneten Stelle auf der sichtbaren Karte anlegen. In den Rekrutierungsgebäuden dürfen jeweils bis zu 15 Einheiten gleichzeitig geordert werden - und das pro Gebäude. Andauerndes Nachbestellen wie bei Konkurrenztiteln entfällt.

»Arbeitslose Bürger finden Sie per Knopfdruck.«

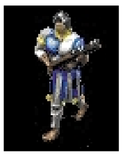

Auch mittelalterliche Kampfmaschinen kommen zum Einsatz.

Forschen für den Sieg

Ein weiteres Standbein des erfolgreichen Herrschers ist die Forschung. Neue Technologien lassen Ihre Einheiten erfolgreicher kämpfen, aber auch die Arbeiter ackern erheblich effektiver. Jede Forschungsleistung verbraucht allerdings Rohstoffe. Ganz erheblich ist diese Menge, wenn eine neue Epoche erreicht werden soll. Dieser Sprung benötigt nicht nur ausreichende Nahrungs- und Goldvorräte, sondern auch bestimmte Gebäude, die aber von guten Planern sowieso schon für andere Zwecke errichtet wurden. Sie starten zunächst in den dunklen Zeitaltern nach dem Kollaps des Römischen Reiches, durchschreiten den Feudalismus, erreichen die Zeit der Burgen und schließlich die Imperiale Epoche. Jedesmal steigt die Auswahl nützlicher Einheiten. Nicht immer hält sich das Spiel hingegen an korrekte historische Fakten, doch gibt es Hintergrundinformationen in einer kleinen Datenbank. Jederzeit können Sie auf einen Stammbaum zugreifen, in dem sämtliche Einheiten und Technologien mitsamt der notwendigen Entwicklungsstufen verzeichnet sind. →


Plänkler


Berittener Bogenschütze


Musketier


Berittener Späher

→ Die KI der Computergegner hat einen spürbaren Schritt nach vorne gemacht, wenngleich sich der Rechner noch immer austricksen lässt. Allerdings gehört dazu schon ein sehr guter Spieler, denn in der höchsten der fünf Schwierigkeitsstufen agiert die Künstliche Intelligenz sehr raffiniert. Wer sich nicht zügig Rohstoffe sichert und diese auch schützt, ist angeschmiert. Die Wegfindung wurde erheblich verbessert - tumbe Aussetzer mit sich schon auf kurzen Strecken verirrenden Einheiten gehören der Vergangenheit an.


Leichte Kavallerie


Galeone

An der Seite einer Jungfrau

Die Landschaften beschränken sich auf wenige unspektakuläre Grundmodelle und enthalten auch Wasserflächen und Höhenzüge. Erst durch die Bebauung und Bevölkerung mit den fein animierten Einwohnern kommt die typische Atmosphäre auf. Zudem durchstreift reichlich Getier das Unterholz sowie die Lüfte. Die Seeschlachten sind nicht nur strategisch interessant, sondern ein wahrer Augenschmaus, wenn beispielsweise bengalisches Feuer den Besitzer wechselt oder Kanonenkugeln in die Takelage zischen. Am Wegrand stehende, segnende und dadurch heilende Mönche machen das Landleben spannend, ebenso wie Wolfsrudel oder einsammelbare Schafsherden.

Jederzeit dürfen Sie die Darstellung zwischen den drei Auflösungen 800 mal 600, 1024 mal 768 und 1280 mal 1024 frei umschalten, wodurch die Größe des sichtbaren Kartenausschnittes stark variiert. Erst in der höchsten Auflösung erhalten Sie die beste Übersicht. Der Kartengenerator erstellt nach Ihren Vorgaben neue Tummelplätze für Sie und Ihre Computergegner oder menschlichen Mitspieler. Auf diesen Karten starten Sie meist mit eingen Siedlern und versuchen, ein kleines Reich zu entwickeln. Darüber hinaus gibt es einen komfortablen Editor, mit dem sich sogar Kampagnen entwickeln lassen.


Der Editor ist komfortabel zu bedienen.

DIE ALTERNATIVEN – AGE OF EMPIRES 2 IM VERGLEICH

Age of Empires 2 [88, Test in 11/99]

Schwerpunkt:	Kampf/Aufbau
Epoche:	Mittelalter
Völker:	13
Missionen:	24
Kartengenerator:	Ja
Editor:	Ja
Einheiten:	60
Gebäude:	30
Handel:	Ja
Diplomatie:	Ja
Kämpfe:	Typ. Echtzeit; auch Schiffe



Caesar 3 [83, Test in 12/98]

Schwerpunkt:	Aufbau
Epoche:	Antike
Völker:	1
Missionen:	15
Kartengenerator:	Ja
Editor:	Nein
Einheiten:	23
Gebäude:	Ca. 60
Handel:	Ja
Diplomatie:	Begrenzt
Kämpfe:	Nur ganze Verbände



Die Siedler 3 [85, Test in 1/99]

Schwerpunkt:	Aufbau
Epoche:	Antike
Völker:	3
Missionen:	30
Kartengenerator:	Ja
Editor:	Zusatz-CD
Einheiten:	30
Gebäude:	Ca. 40
Handel:	Sehr begrenzt
Diplomatie:	Nein
Kämpfe:	Direkte Steuerung



Anno 1602 [82, Test in 5/98]

Schwerpunkt:	Aufbau/Handel
Epoche:	Um 1600
Völker:	1
Missionen:	16
Kartengenerator:	Ja
Editor:	Zusatz-CD
Einheiten:	Ca. 35
Gebäude:	Ca. 60
Handel:	Ja
Diplomatie:	Ja
Kämpfe:	Echtzeit; auch Schiffe



Command & Conquer 3 [83, Test in 11/99]

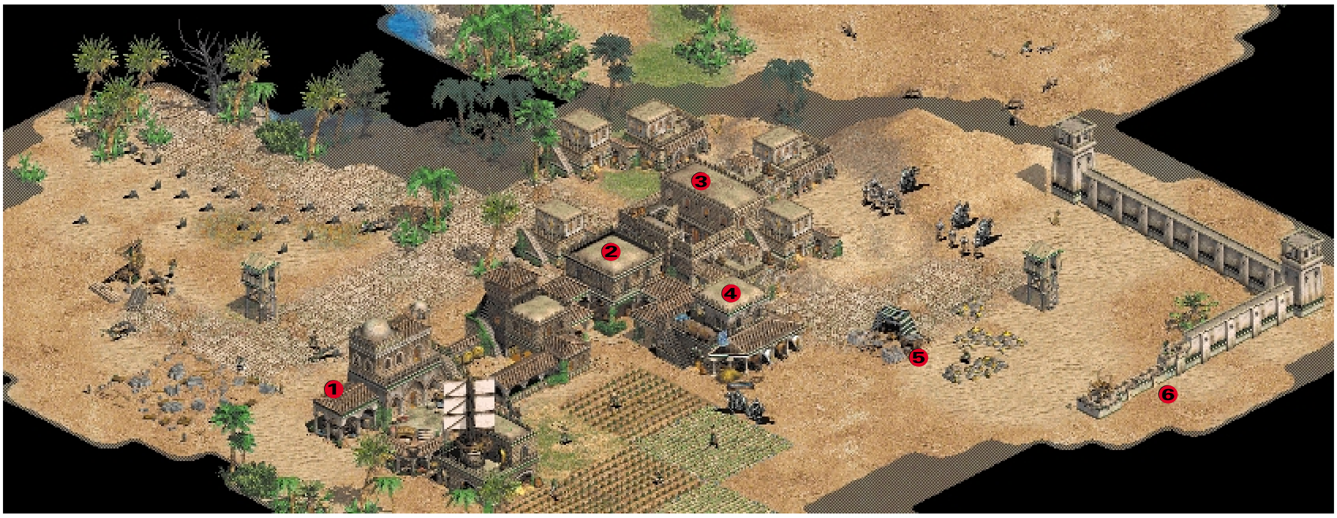
Schwerpunkt:	Kampf
Epoche:	Zukunft
Völker:	2
Missionen:	Über 30
Kartengenerator:	Ja
Editor:	Nein
Einheiten:	20
Gebäude:	20
Handel:	Nein
Diplomatie:	Nein
Kämpfe:	Typische Echtzeit



Die Völker [81, Test in 7/99]

Schwepunkt:	Aufbau/Kampf
Epoche:	Fantasy
Völker:	3
Missionen:	30
Kartengenerator:	Ja
Editor:	Nein
Einheiten:	Ca. 30
Gebäude:	Ca. 30
Handel:	Ja
Diplomatie:	Ja
Kämpfe:	Typische Echtzeit






Der Marktplatz ermöglicht Warenaustausch.


In der Kaserne rekrutieren Sie Infanteristen.


Im Stadtzentrum werden Bürger angefordert.


Die Stallungen liefern berittene Einheiten.


In diesen Minen wird Gold gefördert.


An der Stadtmauer wird noch gebaut.

Die vorhandenen vier Kampagnen umfassen je sechs Missionen, die sehr unterhaltsam und abwechslungsreich gestaltet wurden. Sie begleiten Dschinghis Khan auf seinem Ritt nach oben, ringen zusammen mit der Jungfrau von Orleans um die Freiheit Frankreichs, einen mit Barbarossa das Heilige Römische Reich oder kämpfen mit Saladin gegen die korrupten Kreuzritter. Eine fünfte Kampagne um den schottischen Nationalhelden Wallace dient als höchst gelungenes Tutorial. Besonderes Bonbon sind die in den Missionen auftretenden Persönlichkeiten, die meist unbedingt geschützt werden müssen. Mitunter haben Sie mehrere Aufträge pro Mission zu erfüllen, bevor der Sieg errungen ist. Dadurch dauert eine einzelne Mission schon mal mehrere Stunden und wird immer wieder durch Ereignisse, Begegnungen und Gespräche unterbrochen. Die Sprachausgabe mitsamt akkurater Akzente ist in der englischen Version übrigens ganz hervorragend gelungen.
Insgesamt wirkt Age of Empires 2 wie ein Mix aus den besten Zutaten von Die Siedler, Command & Conquer sowie des Strategieklassikers »Civilization«. **(tw)**

Standpunkt

THOMAS WERNER

Keine Frage: Age of Empires wird ein Hit. Schon auf den ersten Blick schreit alles an diesem Spiel: »Kauf mich!«. Die Optik übertrifft selbst den gelungenen Vorgänger, hinzu kommen zahlreiche Verbesserungen im Detail. Insgesamt bietet AoE 2 mehr Möglichkeiten als die Konkurrenz, und die Bedienung dieser Funktionsvielfalt wurde meiner Meinung nach prima gelöst. Der Festungsbau funktioniert hervorragend, die Kampagnen sind höchst abwechslungsreich und das historische Szenario finde ich äußerst ansprechend. Klar, die KI ist nicht perfekt, aber darüber schaue ich gern hinweg. Auch wenn AoE 2 die großen Innovationen ausbleiben, ist es eine runde Sache.

PRO & CONTRA

- Tolle Präsentation
- Abwechslungsreiche Missionen
- Toller Festungsbau
- Gute Bedienung
- Kartengenerator

- Mehr Missionen wünschenswert

PC PLAYER WERTUNG

Grafik	80
Einstieg	90
Steuerung	80
Sound	80
Komplexität	80
Multi-Player	80

SPIELSPASS 88


Ritter


Kavalier


Paladin


Kamelreiter


Skorpion


Belagerungskanone


Rammbock

Actionspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

Gulf War

Operation Desert Hammer

■ **Hersteller:** 3DO/Ubi Soft ■ **Testversion:** US-Importversion 1.0 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Englisch (Deutsch in Vorb.) ■ **Multi-Player:** 2 (Modem), bis 8 (Netzwerk, Internet) ■ **3D-Karten:** Direct3D, Glide ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/166, 32 MByte RAM, 3D-Karte ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium II/300, 64 MByte RAM, Voodoo 3-Karte



Die Explosionswolken sind zwar ganz nett, aber wenig spektakulär.

Wie schön, dass die amerikanische Rüstungsindustrie so vorausschauend denkt: Rechtzeitig zum virtuellen Neuausbruch des Golfkrieges rollt der Superpanzer M12 heran.



Oweiowei, nun werden wir kurz vor dem Missionsziel gleich von zwei Hubschraubern angegriffen.

Allein gegen alle: Das in der Filmindustrie recht beliebte Handlungsmuster gefällt auch den Herstellern von Computerspielen. Also bleibt die Wiederherstellung des Friedens im Mittleren Osten mal wieder an Ihnen und den Kanonenrohren Ihres getreuen M12-Panzers - genannt »Der Hammer« - hängen.



So, hier steckt also die Fabrik, in der die Bösewichter Atombomben basteln.

Der Überhammer

Dieses schicke neue Spielzeug aus den Labors der US-Rüstungsfabriken hat eine schwere Kanone, die sich mit zwei Sorten Munition gegen normale und gepanzerte Ziele füttern lässt. Dazu gibt es einen Raketenwerfer, der ebenfalls zwei unterschiedliche Arten von Geschossen verfeuert. Zuweilen dürfen Sie auch Artillerie- und Luftschläge anfordern, und falls Ihnen die Granaten ausgehen, lugt aus dem Turm des Kettenfahrzeuges ein schweres Maschinengewehr heraus, das aber nicht sonderlich durchschlagskräftig ist.

Die nicht übermäßig großen Schlachtfelder sind mit diversen Panzern, Bunkern und Raketenwerfern bevölkert, die alle großes Interesse an Ihrem Ableben haben. In den späteren Einsätzen werden Sie zudem von Helikoptern angegriffen. Außerdem stehen oft Panzersperren und Minenfelder in der Gegend herum.
In einigen Gebäuden verbergen sich Munition und Health-Punkte für Ihren M12, an manchen Stellen können Sie auch Ihre Schäden ausbessern. Eine kleine Übersichtskarte hilft bei der Orientierung, kritische Ziele sind dort ebenfalls markiert. **(mash)**

FAKTEN

- M18-Missionen
- Fünf Waffensysteme
- Orchestraler Soundtrack
- Artillerie- und Luftschläge
- Drei Schwierigkeitsgrade

Standpunkt

MARTIN SCHNELLE

Eine nette, simple Ballerei kommt da aus dem Hause 3DO, die zwar nicht sonderlich hübsch aussieht, aber trotzdem eine Menge Spaß bereitet. Das ähnlich geartete Recoil aus dem Hause Zipper Interactive hat zwar mehr Tiefgang durch deformierbares Terrain und kniffligere Lösungswege, doch hier ist die Steuerung ganz klar besser gelungen. Leider ist das Ganze auch recht einfach und auf dem mittleren Schwierigkeitsgrad in höchstens zwei Tagen durchgespielt. Ein paar Power-ups wie Zusatzwaffen hätten nicht geschadet. Trotzdem erhalten Sie ein spaßiges Spiel.

PRO & CONTRA

- ⇧ Einfaches Spielprinzip
- ⇧ Klare Steuerung
- ⇩ Keine überwältigende Grafik
- ⇩ Einfache und wenige Missionen
- ⇩ Wenig Power-ups

PC PLAYER WERTUNG

Grafik	40
Einstieg	80
Steuerung	70
Sound	60
Komplexität	40
Multi-Player	70

SPIELSPASS 69

Flugsimulation für Fortgeschrittene und Profis

Flight Unlimited 3

■ **Hersteller:** Looking Glass/EA ■ **Testversion:** US-Verkaufsversion 1.0 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Englisch ■ **Multi-Player:** – ■ **3D-Grafik:** Direct3D, Glide ■ **Hardware, Minimum:** P/233MMX, 32 MByte RAM, 4-MB-Grafikkarte ■ **Hardware, Empfehlung:** P II/500, 128 MByte RAM, 3D-Karte

Looking Glass lässt wieder die Motoren an: Diesmal fliegen Sie über Seattle, Heimat von Boeing und Microsoft.

FAKTEN

- Zehn Flugzeuge, davon fünf aus FU2
- Terrainauflösung von vier mal vier Metern pro Pixel
- Elf Challenges
- Akkurate Darstellung der Umgebung von Seattle
- 10 000 Quadratmeilen Terrain
- Terrain aus FU2 (San Francisco) importierbar
- Ziviler Flugverkehr
- Darstellung aller Gebäude mit mehr als fünf Stockwerken

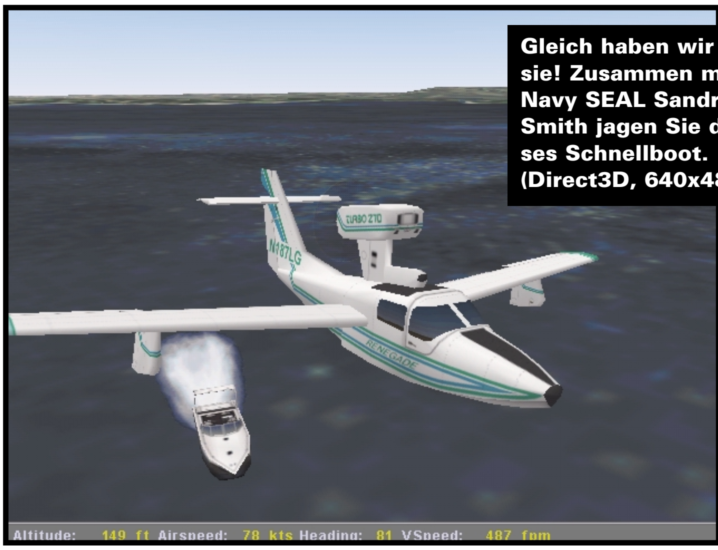
NEUE FLIEGER

Neben den fünf aus Flight Unlimited 2 bekannten Flugzeugen finden sich hier ebenso viele Neuzugänge:

- **BeechJet 400A: Ein kleiner, zweistrahliger Businessjet.**
- **Mooney TLS Bravo: Das schnellste einmotorige Serienflugzeug der Welt.**
- **Lake Turbo Renegade 270 Seaplane: Kleines, einmotoriges Flugboot.**
- **Stemme S10 VT Turbo Chrysalis: Segelflugzeug mit Hilfsmotor.**
- **Fokker DR1: Der klassische Dreidecker aus dem Ersten Weltkrieg.**

Schon in den Vorgängern zeigt sich die Maxime von Looking Glass, anstelle der ganzen Welt nur einen winzigen Teil von ihr als Fluggebiet zu offerieren – den dafür aber umso detaillierter und genauer.

Ziemlich genau haben die Designer das Gelände um Seattle modelliert, insgesamt 10 000 Quadratmeilen, und dies dann mit Texturen aus Fotografien belegt. Das reicht aus, um selbst kleinere Straßen und Flüsse wiederzuerkennen. Allerdings verlangt »Flight Unlimited 3« dann auch in der Vollinstallation zwei Gigabyte Festplattenplatz.



Gleich haben wir sie! Zusammen mit Navy SEAL Sandra Smith jagen Sie dieses Schnellboot. (Direct3D, 640x480)

Insgesamt zehn Flugzeuge stehen zur Wahl, davon fünf aus »Flight Unlimited 2«; insgesamt eine nette Auswahl zwischen einfach zu fliegenden Anfängermaschinen bis hin zu Hochleistungsfliegern. Funkverkehr, an dem Sie sich beteiligen können und müssen, sorgt genauso wie Verkehrsmaschinen dafür, dass Ihnen die Umwelt weitaus belebter vorkommt als in anderen Produkten. Ebenfalls schön gemacht sind die »Challenges«, in denen Sie kleine Spezialaufträge absolvieren müssen wie das Verfolgen eines Rennbootes mit Verbrechern oder das Fliegen



Die Innenstadt von Seattle entspricht dem Original. (Direct3D, 640x480)

Standpunkt

MARTIN SCHNELLE

Flight Unlimited 3 weist prinzipiell die gleichen Vorzüge auf wie sein Vorgänger. Die Genauigkeit der Terraindarstellung ist unübertroffen, dafür können Sie auch nur ein relativ kleines Gebiet überfliegen. Die Gegend wirkt weniger steril als bei der Konkurrenz, da sich andere Flugzeuge und Schiffe im Fluggebiet befinden. Leider gibt es nicht mal halb so viele Challenges wie in Flight Unlimited 2, von denen vier dazu nur aus dem Fliegen von Figuren bestehen. Alles in allem eine schöne zivile Flugsimulation, die aber angesichts des drohenden Flight Simulator 2000 Federn lassen muss.

PRO & CONTRA

- **+ Schöne Terraindarstellung**
- **+ Viel Flugverkehr**
- **– Beschränktes Flugterrain**
- **– Wenig Challenges**

PC PLAYER WERTUNG

Grafik	60
Einstieg	60
Steuerung	80
Sound	70
Komplexität	80
Multi-Player	–

SPIELSPASS 70

Wirtschaftssimulation für Einsteiger

Hot Business

■ **Hersteller:** Nova Media ■ **Testversion:** Verkaufsversion 1.0 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multi-Player:** bis 4 (an einem Rechner) ■ **3D-Grafik:** – ■ **Hardware, Minimum:** DX486/33, 8 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium/75, 32 MByte RAM

Die 30 Mark teure Transportsimulation erinnert an den Speditionsklassiker »Der Planer« und beschäftigt bis zu vier menschliche oder CPU-betreute Wirtschaftskapitäne. Die sollen ein Fuhrunternehmen mit Filialen, Personal, Lkws und Hängern aufziehen. Durch Warentransporte und Spekulationen auf dem Aktienmarkt erwirtschaften Sie das nötige Investitionskapital. Um sich vor Terroranschlägen zu schützen, sollten Sie Wachpersonal anheuern und Ihre Brummis mit Extras bestücken. Bedienung, Spielverlauf und Präsentation entsprechen dem Shareware-Standard von Anno dunnemals, entsprechend schnell fällt die Motivationskurve in unterirdische Bereiche. **(md)**



Jede Filiale wird mit Garagen und Parkplätzen ausgestattet.

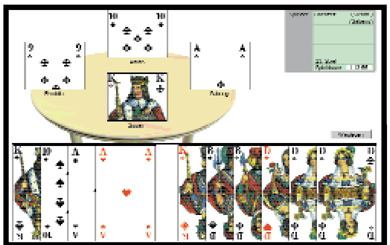
PC PLAYER WERTUNG SPIELSPASS 35

Kartenspiel-Simulation für Einsteiger und Fortgeschrittene

Raschkes Doppelkopf

■ **Hersteller:** Fa. Raschke ■ **Testversion:** Verkaufsversion 1.5 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multi-Player:** – ■ **3D-Grafik:** – ■ **Hardware, Minimum:** DX486/33, 8 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium/75, 32 MByte RAM

Fehlen Ihnen manchmal die Partner für eine Runde Doppelkopf? »Raschkes Doppelkopf« setzt Sie mit drei simulierten Mitstreitern an den runden Tisch. Gespielt wird nach den Regeln des Deutschen Doppelkopf-Verbandes - und dabei agieren die digitalen Gegner recht clever. Sie dürfen sich auch am Lernprogramm versuchen oder Spielregeln wie die Soloauswahl, Sondertrümpfe oder Schmeißvarianten zu- oder abschalten. Abgesehen von ein paar mageren Animationen wird optisch und akustisch herzlich wenig geboten, auftrumpfen kann das Kartenspiel dafür mit seiner einfachen Bedienbarkeit. Der recht happige Preis liegt bei 90 Mark. **(su)**



Besonderheiten wie Hochzeiten werden im Fenster oben rechts angezeigt.

PC PLAYER WERTUNG SPIELSPASS 71

Rennspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

NIRA intense import Drag Racing

■ **Hersteller:** Bethesda Softworks ■ **Testversion:** US-Verkaufsversion 1.0 ■ **Betriebssystem:** DOS ■ **Sprache:** Englisch ■ **Multi-Player:** 2 (Modem), bis 32 (Netzwerk, Internet) ■ **3D-Grafik:** Glide ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/75, 16 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium/166, 32 MByte RAM, 3Dfx-Karte

Wie schon beim im letzten Jahr herausgekommenen Titel »Burnout« simuliert Hersteller Bethesda Softworks hier Dragster-Rennen. Dabei geht es ausschließlich darum, mit einem hochgezüchteten Boliden möglichst schnell auf einer geraden Strecke zu beschleunigen. Klingt stupide? Ist es auch. Zwar können Sie an den zehn verschiedenen Fahrzeugen nach Herzenslust herumbasteln, doch die 20 Strecken unterscheiden sich nicht im geringsten voneinander. Grafisch zeigt Ihnen das archaische MS-DOS-Programm den Standard von 1995 - aber das zum Preis von heute. **(mash)**



Dieses Vehikel soll ein Mitsubishi Eclipse sein - krude wie der Rest des Spiels.

PC PLAYER WERTUNG SPIELSPASS 15

Reitsport-Simulation für Einsteiger

Riding Star

■ **Hersteller:** Swing/Midas ■ **Testversion:** Verkaufsversion 1.0 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multi-Player:** bis 4 (an einem PC) ■ **3D-Grafik:** – ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/100, 16 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium/200, 32 MByte RAM

Darauf haben alle Reitsportliebhaber ge-wartet: Dressur, Springreiten und Military bei allen Wetterbedingungen und ohne Pferdegeruch am heimeligen PC. Nur wer in den diversen Turnieren so wenig Fehlerpunkte wie möglich sammelt, steht am Ende auf dem Treppchen. Wer den »Riding Star« zwischen den Wettbewerben nicht regelmäßig mit monotonen Mausbewegungen sauber schrubbt und sich um frisches Wasser sowie Heu kümmert, wird mit seinem Schmuddelgaul keinen Blumentopf mehr gewinnen. Leider ertrinkt Riding Star nicht nur wegen der ungenauen Sprungabfrage schon nach dem ersten Hindernis im Wassergraben. **(tm/md)**



Rechts können der Parcours und das nächste Hindernis vorab eingesehen werden.

PC PLAYER WERTUNG SPIELSPASS 17

Action-Adventure für Fortgeschrittene und Profis

Legacy of Kain

■ **Hersteller:** Crystal Dynamics/Eidos ■ **Testversion:** Verkaufsversion 1.0 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multi-Player:** – ■ **3D-Grafik:** Direct3D, Glide ■ **Hardware, Minimum:** P/200, 16 MByte RAM mit 3D-Karte oder P II/266, 16 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** P II/266, 32 MByte RAM und 3D-Karte

Vampire: Das sind diabolisch schöne, vornehme Herren mit langen, spitzen Zähnen. Ein überholtes Allgemeinbild, wie »Soul Reaver« beweist.



Und hier Raziels Lieblingsbeschäftigung: Vampire pfählen. Weitere Möglichkeiten, Vampire zu töten, sind:



... sie zu verbrennen ...



... oder sie in einen Lichtstrahl zu locken.



Vampirfürst Raziel ist eigentlich ganz zufrieden: Er ist der älteste von sechs Vampir-Clanführern, nur Oberhaupt Kain, der Herrscher aller Vampire, steht noch über ihm. Ab und zu lädt er sich eine Jungfrau zum Abendessen ein, dann und wann einen fetten Kaufmann; ein schönes Leben.

Das ändert sich aber eines Tages ganz abrupt. Kain, der neidvoll seinen Einfluss hütet, wird eifersüchtig auf den charmanten Nagezahn und lässt ihn in einen Säuresee werfen. Und aus Raziel dem Schönen wird Raziel der Zerfressene. Ausgesprochen unangenehm. Aber noch lebt er – und schmiedet sogar munter Racheplâne gegen Kain.

FAKTEN

- Gelungene Adaption eines PlayStation-Titels
- Sehr viele Steuermöglichkeiten
- Fünf Clanführer sowie Kain als Endgegner
- Zwei Welten: die reale und die spirituelle
- Raziel entwickelt ständig neue Fähigkeiten

Mitten durch die Brust – das behagt keinem Vampir.

Verstoßen, dennoch mächtig

Raziel lag viele Jahrhunderte auf dem Grund des Säuresees und hat sich in dieser Zeit verändert; er ist kein normaler Vampir mehr, sondern ein Seelenjäger, nicht Blut ist nunmehr seine Speise, sondern Seelen. Aber auch die Umwelt hat sich gewandelt – als er aus dem Mahlstrom emporsteigt, errettet von einer Gottheit, ist das einst blühende Vampirreich Kains zerfallen und die edlen Vampire sind zu schauderhaften Monstern degeneriert. In dieser Umgebung fällt Raziel kaum noch auf.

Sie steuern den Racheengel von schräg hinten und müssen dabei eine Vielzahl an Eingabemöglichkeiten beachten. (Ein gutes Tutorial erleichtert den Einstieg.) Raziel kann rennen, springen, schleichen, sich ducken, sogar ein wenig fliegen und mit seinen Klauen im Nahkampf um sich schlagen. Um bei Kräften zu bleiben, saugt er die Seelen seiner Feinde auf; um leichter an diese Seelen zu kommen, verwendet er verschiedene Waffen wie Fackeln oder Speere.

: Soul Reaver

Feinde sind überwiegend alle möglichen Arten von Vampiren sowie ein paar eher harmlose Menschlein. Alle Vampire halten trotz ihrer Verunstaltung immer noch ihrem Lord Kain die Treue, was Raziel natürlich nicht dulden kann. Neben den obligatorischen Beseitigungsmöglichkeiten Pfählen, Verbrennen und ins Licht locken kann er die Unbelehrbaren auch in fließendes Wasser werfen oder kleidsam auf irgendwelches scharfes Schnitzwerk stecken (dem Pfählen sehr ähnlich). Aber anschließend nicht vergessen, die nun frei herumschwebende Seele aufzusaugen; erst dann sind Vampire nämlich wirklich tot.



Im Spielverlauf erwerben Sie neue Fähigkeiten, etwa durch geschlossene Tore zu gleiten.

»Ein Spiel mit guten Ideen.«

Rätsel in zwei Welten, wahre Macht

Für ein Action-Adventure besitzt Soul Reaver überdurchschnittlich viele Rätsel; sehr beliebt ist das Kisten schleppen. Im Stile einer Lara Croft hantieren Sie dabei mit übermannsgroßen Kisten, die Sie als starker Vampir nicht nur drücken und ziehen, sondern auch kippen und in die richtige Lage bringen müssen. Mancher könnte das als nerviges »Rubik's Cube für Arme« bezeichnen; Wohlwollendere aber reden von einem originellen Einfall.
Auf Dauer wird's allerdings immer weniger originell; die Programmierer fanden Ihre Verschiebeanimationen anscheinend dermaßen gelungen, dass die Kistenrätsel ein wenig überhand nehmen und man sich Raziel ohne weiteres auch als Möbelpacker vorstellen könnte. Aber auch individuelle Rätsel wie das Schlagen zweier Glocken kommen vor. Da Raziel ein Schattenwesen ist, existiert er in zwei Welten, der materiellen und der spirituellen Ebene, das Wechseln zwischen diesen Dimensionen ist öfter erforderlich. Die materielle (wirkliche) Welt, in der sich auch die Menschen bewegen, ist bunter und schöner, Seelenvampire sehen das allerdings anders und müssen sich ganz schön anstrengen, sprich, fortwährend etwas Lebensenergie abzwacken, um hier zu existieren. Die spirituelle Welt schimmert zumeist Blau in Grau. Gerade Kanten bekommen einen krummen Anstrich oder wirken einfach falsch und verzerrt, Raziel aber regeneriert dort Lebensenergie. Er muss aber immer wieder in die materielle Welt zurückkehren, da er nur hier Türen öffnen oder die tollen Kisten verschieben kann.



Raziel, der Held des Spiels, in Großaufnahme. Einst war er nur ein einfacher Vampir – jetzt ist er ein Seelenjäger. Und in seinem Herzen (wenn er denn eins hat) brennen Rachegelüste.



Raziel – von Tragik umflort.

Standpunkt

THOMAS WERNER

Bei Soul Reaver modert der Held zwar vor sich hin, ansonsten wirkt das Spiel jedoch äußerst lebendig und durchaus auf der Höhe der Zeit. Natürlich kennt man einige klassische Rätsel wie das Kisten verschieben; sie wurden aber gründlich überarbeitet und erfordern ausgeprägtes räumliches Denken. Selbst nach etlichen Spielstunden ist es noch ohne weiteres möglich, Raziel zu neuen Bewegungen zu stimulieren. Was der Knabe alles kann – erstaunlich!
Die Umgebung ist mir allerdings zu gleichförmig, und auch bei den Kämpfen schleift sich rasch Routine ein. Die Steuerung ist klar PlayStation-inspiriert; daher spielt der Vampir von Welt hier mit Gamepad. In den Soul-Reaver-Katakomben bin ich jedenfalls manch kurzweiliges Stündchen umhergeschlurft.

PRO & CONTRA

- Fein animierte Spielfigur
- Zwei Spielwelten
- Dichte Atmosphäre

- Ab und zu Clipping-Fehler
- Gelegentlich ungünstige Blickwinkel
- Steuerung gewöhnungs...

MELCHIA, DER ERSTE CLAN-CHEF

Die Welt von Soul Reaver besitzt eine recht ausgefeilte Mythologie. Alle Vampire gehören verschiedenen Clans an, unterstehen dem jeweiligen Oberhaupt des Clans und sehen auch völlig anders aus.



Dies ist eine Art Denkmal für den Vampir-Fürsten Melchia. Melchia war schon immer ein unangenehmer Typ, einem Zombie ähnlicher als einem Vampir, aber nun ...



... hat er sich in diese Kreatur verwandelt, ein unförmiges Panzerwesen ohne Beine, das sich nur durch die Kraft seiner gewaltigen Arme voranschleppt.



Das macht ihn zwar abstoßend und mitleiderregend, aber auch nahezu unverwundbar. Nur durch Tricks (Fallgitter und ähnliches) können Sie ihn besiegen.

WUSSTEN SIE SCHON, DASS ...

Legacy of Kain: Soul Reaver das zweite Spiel der Vampirreihe von Crystal Dynamics ist? Bereits 1996 wurde »Blood Omen: Legacy of Kain« veröffentlicht. Ist Kain bei Soul Reaver der Oberfiesling, war er in diesem Rollenspiel noch Ihre Spielfigur.





Ist Raziel erst einmal mit dem Soul Reaver verbunden, sind die meisten Gegner keine Gegner mehr.





Die Unterschiede zwischen realer und ätherischer Welt sind zuweilen, wie hier in der Kathedrale von Obervampir Zephon, sehr groß.

Sind Sie schon zu Beginn des Spiel ein Kraftmeier, steigt Ihre Macht im Spielverlauf ins schier Unermessliche. Sie können durch geschlossene Gitter gehen oder Wände hinaufklettern, lächelnd durch fließendes Wasser marschieren oder Glyphenzauber (Telekinese, Schallwellenangriff, Feuerangriff) aussprechen.

Ein weiterer Verbündeter wird das namensgebende Soul Reaver. Dieses Schwert verbindet sich untrennbar mit Ihrem rechten Arm und wird Ihre fürchterlichste Waffe, die zudem im Spielverlauf immer mehr an Schlagkraft gewinnt.



Wenn Raziel Hunger hat, verschlingt er Seelen (die grüne Wolke). Dazu öffnet er seinen Umhang und saugt sie durch ein Loch in seiner Brust ein – Mahlzeit.

Kleine Designmängel

Die Speicherfunktion dagegen gehört zu den Ärgernissen des Programms – die Umgebung ist riesig. Bei jedem Neustart beginnen Sie in der Ursprungshöhle und müssen sich erst wieder mühsam in die aktuelle Kampfgegend vorarbeiten. Teleportations-Tore lindern diesen Mangel nur sehr ungenügend.

Ein weiteres Ärgernis ist die Schwindsucht des Schwertes Soul Reaver in der materiellen Welt. Wenn Ihre Lebensenergie sinkt, löst sich der Reaver auf und erscheint erst wieder bei Maximalgesundheit. Das führt zu ermüdenden Weltwechsel-Spielchen: in spirituelle Welt teleportieren, Energie aufladen, in materielle Welt wechseln, einen Treffer einkassieren, wieder in spirituelle Welt und so weiter.

Es ist deshalb generell eine gute Idee, immer noch einen Speer als Zweitwaffe mit sich herumzutragen, soweit es möglich ist. **(uh)**



Schon relativ früh im Spiel stellt sich Ihnen Kain kurz entgegen; für Razil ein schmerzhafter Tag.

Standpunkt

UDO HOFFMANN

Es ist die Zeit der Antihelden: Nach dem Shadow Man betritt diesen Monat mit Raziel bereits die zweite Spielfigur die Szene, bei der man nicht weiß, ob man sich vor ihr fürchten oder mit ihr leiden soll. Gruselig natürlich die Speicherfunktion. Und das Orientierungsvermögen Ihres Vampirs muss in den riesigen Leveln dem eines Pfadfinders gleichen. Eine gewisse Anstrengung wird dann durchaus spürbar. Doch Pflock drauf – Sie bekommen auf jeden Fall viel Blut fürs Geld und eine dichte Atmosphäre noch dazu. Mit seiner originellen Story und seinen Ideen macht Soul Reaver eine sehr passable Figur. Und umfangreich ist es außerdem – wer dieses einfallsreiche Epos an einem einzigen Wochenende durchspielt, ist ein echter Held.

PRO & CONTRA

- ⊕ Ausgefallene Spielfigur
- ⊕ Umfangreich
- ⊕ Immer wieder neue Ideen

- ⊖ Schlechte Speicherfunktion
- ⊖ Kämpfe manchmal nervig
- ⊖ Riesige Level ohne Automap

PC PLAYER WERTUNG

Grafik	70
Einstieg	80
Steuerung	70
Sound	60
Komplexität	80
Multi-Player	–

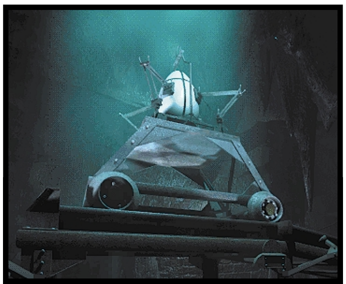
SPIELSPASS 77

Adventure für Einsteiger

Amerzone

■ **Hersteller:** Microids/Havas Int. ■ **Testversion:** Verkaufsversion 1.0 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Englisch (Deutsch in Vorbereitung) ■ **Multi-Player:** – ■ **3D-Grafik:** – ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/166, 32 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium/200, 64 MByte RAM

Wenn sich Branchenfremde in den Computerspielbereich wagen, entstehen oft recht ungewöhnliche Programme. Benoit Sokal, ein anerkannter Comiczeichner, versucht diese These mit »Amerzone« zu bestätigen.



In einer Grotte lagert ein riesenhaftes Ei.



Dieser Soldat ist nicht entgegenkommend.



Dieser ungewöhnliche Leuchtturm in der Bretagne ist der Ausgangspunkt für eine ebenso ungewöhnliche wie exotische Reise.

FAKTEN

- Myst-inspiriert
- Auf Basis von Benoit-Sokal-Comics entwickelt
- Sechs Kapitel
- Viele schöne Zeichnungen

Der Norden Frankreichs, die Bretagne. Wild und ungezügelt brechen sich die grauen Wellen des Atlantiks an der Küste, rauh pfeift der Wind übers Land. Keine wunderschöne Gegend, kein guter Platz für einen alten Mann.

Und doch hat Alexandre Valembois seine letzten zehn unguten Lebensjahre hier verbracht – in rastlosem Schaffen, in einem verzweifelten Versuch, eine alte Sünde wiedergutzumachen. Alles war vorbereitet für eine Expedition nach Amerzone. Doch umsonst, die Kräfte des alten Mannes sind aufgebraucht. Sie, der Spieler, sind seine einzige Hoffnung. Bevor sich Valembois grambeladen ins Fegefeuer begibt, versprechen Sie dem Sterbenden, an seiner Statt ins magische Amerzone zu fahren und seine Untat zu bereinigen – das hat man nun von so viel Edelmut.

»Myst läßt grüßen«

Bewährte Mausklicks

Die Geschichte beginnt also verheißungsvoll, weniger revolutionär ist allerdings das Spielprinzip. Ganz ähnlich wie bei alten Klassikern (»Myst« und »Lighthouse« lassen grüßen) steuern Sie Ihre Spielfigur in der Ich-Perspektive durch vorgerenderte Räume. Ein rechter Mausklick öffnet ein Inventar, in dem aber nur maximal acht Gegenstände Platz finden, ein linker Mausklick zieht Sie in andere Räumlichkeiten. Schön ist dabei die Möglichkeit, sich in jedem Raum stufenlos um 360 Grad zu drehen oder nach oben und unten zu blicken.
Auffällig dabei ist die »Fisheye«-Perspektive, alles wirkt so, als würden sie durch ein starkes Weitwinkelobjektiv blicken. Mit der Zeit gewöhnt man sich aber daran, die Pupille entspannt sich und nach längerer Sitzung wirkt die eigene, reale Welt seltsam beengt. Oder fast.
Sie erforschen also routiniert die Umgebung, den Leuchtturm Ihres toten Freundes, und entdecken dabei Ihre sonstigen Möglichkeiten. Lesen ist ganz wichtig; Valembois führte Korrespondenz mit einem Kunstmuseum und einem Reisegefährten früherer Tage, hat Ihnen einen



Eine zweite finstere Grotte unter dem Leuchtturm enthält dieses sagenhafte Gefährt, ein sogenanntes Hydraflot.

erklärenden Brief geschrieben und außerdem ein protzig dickes Reisetagebuch geführt, in dem Beobachtungen einer früheren Reise nach Amerzone festgehalten sind. Die grafische Gestaltung dieses Buches ist entzückend und äußerst informativ. Haben Sie ausgelesen, können Sie noch Gegenstände aufnehmen (klingt logisch), benutzen (noch logischer) und ab und an Zahlenkombinationen in verschiedene Geräte eingeben, wenn Sie den richtigen Code kennen. (Spock wäre begeistert.)



Ein kleines Inventar (acht Gegenstände) gibt es auch.

»Ein schönes Bilderbuch«

Rätseldichte mangelhaft

Die interaktiven Möglichkeiten sind, das sollte nun klar geworden sein, beschränkt, die Rätseldichte ist auch nicht höher als in Myst oder »Riven«. Manchmal nerven auch gewaltige Orientierungsprobleme, wenn Sie beispielsweise durch den Dschungel von Amerzone pirschen, umgibt Sie ein gleichförmiger Pflanzenwuchs, der zum Verlaufen förmlich einlädt. Die Rätsel sind überwiegend uninspiriert: Ein typisches Beispiel: Um einen Taucheranzug benutzen zu können, müssen Sie den Helm finden, mit einem Schraubenschlüssel ein Gewinde reparieren und auf automatische Luftzufuhr schalten – und das ist noch eins der Besten! Amerzone ist für Fans von Render-Adventures durch- →

PC PLAYER IM GESPRÄCH

Benoit Sokal (45) ist für die Hintergrundgeschichte und Zeichnungen von »Amerzone« verantwortlich. Der Comiczeichner mit dem Hang zum Dramatischen ist vor allem durch die todtraurigen Detektivgeschichten seines zynischen Entenkommisars »Inspektor Canardo« bekanntgeworden. (In Deutschland im Carlsenverlag erschienen.) In einem Gespräch erläuterte uns der Franzose die Gründe für seinen Ausflug in den Computerspielebereich.



Benoit Sokal, Comic-Zeichner.



PC Player: Keine Lust mehr auf Comics, Benoit?

Benoit Sokal: Aber nicht doch; ich koloriere meine Comics schon längere Zeit am Rechner, hatte dadurch automatisch Zugang zu Spielen und habe dann irgendwann »Myst« entdeckt. Da kam die Idee, selber mal ein Computerspiel in ähnlichem Stil zu machen, fast ganz von selbst.

PCP: Und wie bist Du die Sache angegangen?

Benoit: Nun; die grundlegende Idee stammt aus einem meiner Comics (Band 5, »Weiße Vögel sterben leise«, im Original hieß dieser Band »Amerzone«). Die eigentliche Story und die Zeichnungen habe ich neu entwickelt. Die Geschichte in bewegte Bilder umzusetzen, war Aufgabe von Microids. Es ist natürlich kein Spiel, das einen richtigen Hobbyspieler monatelang an den Monitor fesseln wird, aber das war auch gar nicht meine Absicht. Mir geht es einfach darum, eine schöne Geschichte zu erzählen.

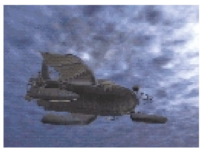
PCP: Was ist mit Deinem Diktator Alvarez und der Fortschrittskritik an Amerzone? Versteckt sich dahinter eine politische Botschaft?

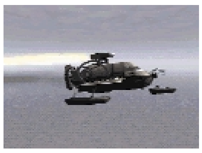
Benoit: Nein. Alvarez steht lediglich für eine der Hauptströmungen unseres Jahrhunderts, den Drang, andere zu beherrschen. Die beiden anderen Hauptcharaktere sind Gegenpole: Valembois verkörpert die Wissenschaft, Mackowski die Religion. Das ist lediglich eine Anlehnung an das reale Leben.

PCP: Bist Du zufrieden mit Deinem Spiel?

Benoit: Aber ja, fürs erste Mal ist es toll gelaufen. Vermutlich mache ich noch mehr Computerspiele. Der Schauplatz meiner nächsten »Computer-Geschichte« steht auch schon fest: eine eisige, sibirienähnliche Region.







Das Hydraflot, eine Erfindung Ihres Auftraggebers Valembois, macht das Reisen abwechslungsreich. Sie bewegen sich mit ihm auf dem Wasser, unter Wasser und durch die Luft.



Erste Reisestation ist eine winzige Fischerinsel.

Standpunkt

STEFAN SEIDEL

Amerzone schafft eine geheimnisumwittert-interessante Stimmung; das mit aufwendigen Zeichnungen versehene Tagebuch trägt ebenso zur gelungenen Atmosphäre bei wie die liebevoll gestalteten Hintergrundgrafiken. Leider kann das Innere nicht ganz halten, was die schöne Verpackung verspricht: Die Rätsel sind dünn gesät und beschränken sich meist auf althergebrachtes Kombinieren von Gegenständen. Für Knobel-Veteranen ist das Spiel zu einfach und zu kurz geraten. Wer sich jedoch von der geringen Rätseldichte nicht abschrecken lässt, erhält ein sehr hübsches Bilderbuch zum Mitspielen.

PRO & CONTRA

- ↑ Gelungene Atmosphäre
- ↑ Rundumsicht
- ↑ Interessante Story
- ↓ Geringe Rätseldichte
- ↓ Rätsel einfach, altbekannt
- ↓ Spiel ist zu kurz

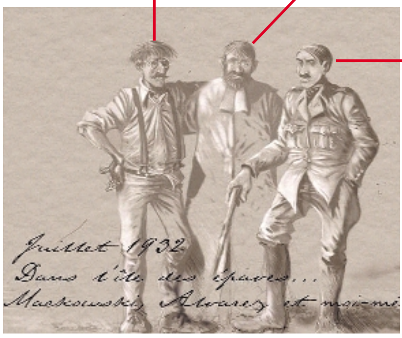
DREIFACHES ALTERN



Das ist Alexandre Velembois. Vor über 50 Jahren stahl er das einzige Ei einer seltenen Tierart. Eine ruchlose Tat, die ihm sein späteres Leben gründlich vergällt.



Hochwürden David Mackowski war früher ein kraftstrotzender Priester, der Indianern das Wort des Herrn verkündete. Heute ist er vom Leben enttäuscht und zermürbt.



Sehr wichtig für das Spiel sind die drei Herren auf diesem Photo. Hier sind sie noch sehr jung, im eigentlichen Spielverlauf nicht mehr.



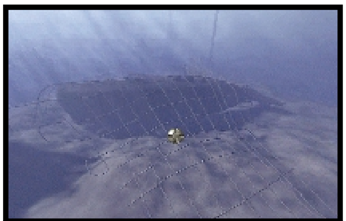
Antonio Alvarez sah in seiner Jugend einem gewissen Diktator zum Verwechseln ähnlich. Kein Zufall: Als tyrannischer Machthaber unterjocht er später ganz Amerzone.



Altes Indianerdorf, junge Indianerin: Interaktion mit Lebewesen findet ab und an statt.

→ aus spielbar. Neben der phantasievollen, tragischen Hintergrundgeschichte hilft dabei die melancholische Grafik und Ihr Expeditionsmobil, das Hydraflot. Es fährt mit Ihnen fast überall hin und wächst einem im Verlauf des Spiels immer mehr ans Herz. Selbst Anfänger werden die vier CDs aber im Schnelldurchgang bewältigen. Am ehesten läßt sich Amerzone noch mit einem schönen, großen Bilderbuch vergleichen. Papa oder Mama dürften für einige Zeit beleidigt ins Nebenzimmer verziehen.

Es gilt, abzuwägen: Steht Ihnen der Sinn nach einer guten Story, nach geheimnisvollen Gegenden und fabelhaften Kreaturen, die sich zuhauf im Spiel verbergen und allesamt dem phantasievollen Künstlerhirn Sokals entsprungen sind? Gut, kaufen Sie. Ein anspruchsvolles Spiel für wochenlangen Spielspaß erwerben Sie mit Amerzone jedoch nicht. **(uh)**

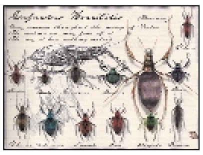




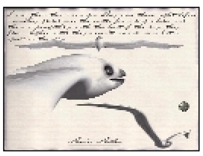


Unter Wasser ist dieser Wal gefangen. Lösen Sie seine Fesseln, zeigt er Ihnen einen Sprung à la »Free (dicker) Willy«.









Valembois Tagebuch gibt nicht nur beständig Hinweise, sondern erfreut auch durch gelungene Zeichnungen.

Standpunkt

UDO HOFFMANN

Amerzone ähnelt einem Road-Movie – immer weiter müssen Sie sich in unwirtliche Gegenden wagen und dabei Reiseprobleme bewältigen. Diese Schwierigkeiten kennt jeder von uns – fahren, Sprit besorgen, Straßenkarten (Steuerdisketten für das Hydraflot) besorgen, Ärger mit schlechtgelaunten Zollbeamten ... nun ja. Die Rätsel sind alle etwas staubig.

Wer aber die Inspektor-Canardo-Comics mag, erkennt sofort den typischen Sokal-Stil. Bemerkenswert, wie gut sich der Künstler in das Computerprogramm eingebracht hat. Und wie schön sich dieses Bilderbuchspiel dabei anschauen läßt.

Bei einer eventuellen Fortsetzung erwarte ich aber mehr Spiel und dafür ruhig etwas weniger Esprit. Guter Stil allein bringt es auf Dauer nicht.

PRO & CONTRA

- ↑ Interessante Geschichte
- ↑ Stimmungsvolle Bilder
- ↑ Melancholische Atmosphäre

- ↓ Schnell durchgespielt
- ↓ Einfallslose Rätsel
- ↓ Insgesamt wenig los

PC PLAYER WERTUNG

Grafik	70
Einstieg	80
Steuerung	70
Sound	60
Komplexität	40
Multi-Player	–

SPIELSPASS 65

Action-Adventure für Anfänger, Fortgeschrittene und Profis

Prince of Persia 3D

■ **Hersteller:** Red Orb/TLC ■ **Testversion:** Verkaufsversion 1.0 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multi-Player:** – ■ **3D-Grafik:** Direct3D, Glide ■ **Hardware, Minimum:** P/233, 64 MByte RAM, 3D-Karte ■ **Hardware, Empfehlung:** P II/266, 64 MByte RAM, 3D-Karte

»Kommt näher, Leute, kommt näher. Ich möchte Euch eine Geschichte erzählen. Über einen Prinzen, der edel war, gut und tapfer ... aber leider auch etwas träge und pomadig.«



Unserem Prinzen bleibt auf seiner Reise nichts erspart. Selbst mit schäbigem Bettlerpack muss er seine Klinge kreuzen.

FAKTEN

- 15 Level (inklusive Unterlevel)
- Drei Nahkampfwaffen (Säbel, Langstock, zwei Dolche)
- Eine Fernkampfwaffe (Bogen)
- Fünf verschiedene Pfeilarten
- Ein geschmeidiger Prinz
- Eine verzweifelte Prinzessin
- Zwei Oberbösewichte
- Viele dumme Palastwächter

Die Märchenerzähler haben 1999 wieder so richtig Saison. Mit dem »Prince of Persia 3D« geht es in den mittelalterlichen Orient, in die Welt aus Tausendundeiner Nacht.
Die ist gar prächtig: Gütige, rundliche Kalifen geben den Ton an und sind reich und mächtig, Frauen sind für gewöhnlich schlank und gut gebaut und tanzen den Kalifen gern einen vor, wobei sie sehr sexy mit den Hüften schwingen.

Der Bruder und der Prinz

Für ein Spiel natürlich keine ausreichende Basis; ein glatzköpfiger Bruder des momentan amtierenden Kalifen, sein missgestalteter Sohn, die wunderschöne, rehäugige Kalifentochter und der eigentliche Held des Spiels, der Prinz, komplettieren den Drehplan. Zur Story in aller Kürze: Bruder bösartig, lässt Kalifentochter entführen, will sie mit seinem Sohn verheiraten (dem Sohn fehlen nicht ein paar Chromosome, wie man vielleicht meinen könnte, sondern er hat einige zuviel, er ist halb Mensch, halb Tiger) Prinz ins Verließ, Endziel des Bruders: Tod des Prinzen durch Verschmachten.



180°-Drehung: Auf der einen Seite ein Fischerdorf, auf der anderen ein Fluchtballon samt Liebster.



Mit manchen Einwohnern kann man sich auch unterhalten.



Nicht sonderlich gut gemachte Zwischensequenzen führen die Geschichte fort.

Zum Glück ist das Verließ löchrig, und Sie als Prinz starten einen Rachefeldzug, der sich gewaschen hat. Sie steuern Ihre Spielfigur wie weiland Lara von schräg hinten durch dreidimensionale Gänge, was heutzutage ja nun wirklich nichts Besonderes mehr ist. Anfangs sind Sie unbewaffnet, weshalb Sie den grimmigen Palastwächtern, die alle paar Räume herumstehen, besser aus dem Weg gehen. Der Charakter des Spiels kommt ziemlich schnell zum Tragen: Im Kern geht es darum, Fallen auszuweichen, sich an Abhängen emporzuziehen, mit Seilen über



Das Überwinden von Abgründen mittels Schwungseil ist eine Spezialität des Prinzen.

Abgründe zu schwingen, gelegentlich Wachen abzumurksen und sich dabei immer näher an die geliebte Braut heranzutasten. Damit dies gelingt, eilt der Prinz



Zum Glück kennt sich der Prinz mit den diversen magischen Tränken aus. (Hier: Unsichtbarkeit)

durch die Verließe in den Palast hoch, durchschreitet später Bettlerviertel oder Luftschiffe und absolviert schlussendlich einen klassischen Showdown in einer abgelegenen Bergfestung.

Kämpfe sind nicht die Hauptsache und Stärke des Programms; wie bei einem Puzzlespiel müssen Sie stattdessen darauf achten, dass Sie den richtigen Hebel drücken, um durch das sich öffnende Tor zu rennen und dergleichen mehr. Die größten Pluspunkte kann der 3D-Prinz bei der teilweise wirklich prächtig geratenen Grafik und den aristokratischen Bewegungen des Hauptdarstellers sammeln. So wundervolle Palastanlagen, die sich in alle Richtungen erstrecken, oder so gigantische, höchst beeindruckende Büchereien hat es in Wirklichkeit niemals gegeben. Und der Prinz ist ein Bewegungstalent, er kriecht, hangelt oder springt mit einem lässigen Gehabe, das jederzeit den echten Edelmann durchscheinen lässt.

→





Eine typische Prinzenfalle: Was wie eine feste Treppe aussieht, entpuppt sich als teuflische Fallgrube, als die Treppe in beiden Richtungen in die Wand eindringt.



Standpunkt

JOCHEN RIST

Sorgte das alte Prince of Persia dank seiner Animationen für herunterfallende Kinnladen, so frage ich mich jetzt, was die Besonderheit am 3D-Nachfolger sein soll. Mit den jetzigen Animationen humpelt der Prinz jedenfalls nur bis ins obere Mittelfeld vor. Die Steuerung, schon beim Vorgänger gewöhnungsbedürftig, ist mir viel zu träge ausgefallen. Bis ich mich mit dem Turbanträger in die Richtung eines Feindes gedreht und die Waffe gezückt habe, kann ich in der Realität zwei, drei Zigaretten ausdrücken. Auch die Kameraführung dürfte einen Tick spielerfreundlicher sein.

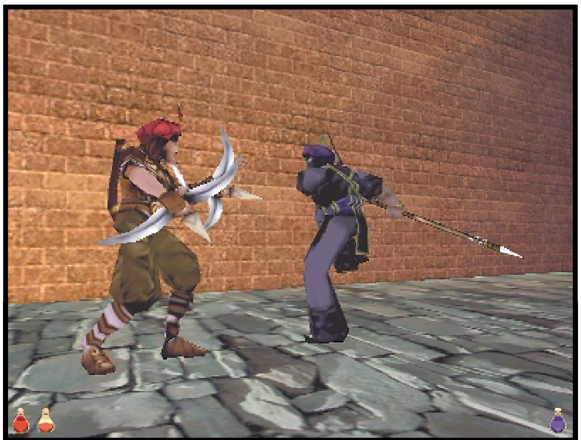
Dennoch gefällt mir der Schauplatz von 1001er Nacht, die Musik schlängelt sich gekonnt ins Spieler-Ohr, und die Grafik und das Leveldesign sind an manchen Stellen ausgesprochen wohlgeraten. Lara, Shadow Man und Soul Reaver brauchen sich aber deswegen keine Sorgen um ihre Existenz zu machen.

PRO & CONTRA

- + Stimmige Musik
- + Gutes Leveldesign
- − Träge Steuerung
- − Dusselige Feinde

→ Kampf und Krampf

Finden Sie eine Waffe, beginnt aber der traurige Teil; der Kampf besteht eigentlich aus nicht mehr als einem primitiven Reaktionstest. All die Waffenmanöver, die Sie ausführen können, sind geschenkt: Wenn Sie nur immer rechtzeitig auf die Paradetaste drücken (es spielt sich nur per Tastatur), wird auch der grimmigste Gegner von Ihren Hieben bezwungen.
Und das war's bereits; es ist egal, ob Sie mit Stock, Schwert oder Dolchen kämpfen. Die Unterschiede bestehen nur in unterschiedlichen Angriffsgeschwindigkeiten und Waffenreichweiten, dem Feind auszuweichen ist überflüssig. Neben der Bugflut (siehe Extrakasten) stören auch die entsetzlich behäbige Steuerung des Prinzen, die etwas einfallslosen Rätsel sowie das völlige Fehlen eines Inventars.
Finden Sie Heil- oder Krafttränke, die ab und zu herumliegen, müssen Sie sie sofort austrinken oder ihnen Lebewohl sagen – ein Prinz hat nur sehr kleine Taschen. Durch die angesprochenen Schwachpunkte verliert unser Aristokrat auf jeden Fall viel von seinem Charme, der ihn doch so unverwechselbar macht.
Schade ist es um die gelungenen Aspekte, die aber nur bei richtiger Verwendung bei Prince of Persia 3D einen echten Spitzentitel ergeben hätten. **(uh)**



Später im Spiel benutzen Sie nicht nur Krummsäbel, sondern auch Langstock (wie der Gegner) oder zwei Messer des Prinzen.

BUGS WIE AUS TAUSENDUNDEINER NACHT

Der dreidimensionale persische Lümmel bewegt sich durch eine Spielwelt, die reich an kleinen Bugs ist. Er steht unverhofft mitten in der Luft, bewegt sich in Feinde hinein oder bleibt an Türrahmen hängen. Drei besonders ungewöhnliche Fehler wollen wir Ihnen im Bild zeigen.



Immer wieder können Sie Palastwächter aus wenigen Metern Entfernung mit dem Bogen beschießen, ohne dass diese reagieren. Sie lassen sich mit Pfeilen spicken wie ein Hasenbraten beziehungsweise bis sie über den Jordan sind.



Diese vier Pfeile hatten wir in ein Gitter geschossen, was schon seltsam war. Normalerweise hätte es Pfeile sowieso nicht aufhalten dürfen. Als später das Gitter nach oben gezogen wurde, schwebten die Pfeile mitten in der Luft.



An einem Wasserfall geriet der Programmcode für Luft und Wasser durcheinander, wir schwammen durch den Palasthof. Beweis: Unten links sind das Sauerstoffvorratssymbol (fast leer) und ein Brunnen zu sehen. Der Prinz ertrank – schade.

Wussten Sie schon, dass ...

... auch Prince of Persia 3D die Fortsetzung einer alten Spielidee ist? 1989 stiefelte der Urprinz und 1993 dann »Prince of Persia 2« durch damals noch zweidimensionale Höhlen. Jordan Melcher, der Programmierer beider Teile, hatte beim aktuellen Titel aber lediglich eine beratende Funktion.

Standpunkt

UDO HOFFMANN

Das Stärkste an diesem Spiel ist der Name: Booh ej, Prince of Persia! Das war allerdings auch damals schon lediglich ein nettes Spiel, aber kein Überflieger. Und im Laufe der Jahre ist es durch eine Dimension mehr kein Spitzentitel geworden. Richtig überzeugen können mich nur die Größe des Programms, die verwinkelten Level und die geschmeidig animierte Spielfigur. Ansonsten aber muss ich immer wieder Abstriche machen.
Die Grafik sieht ja gut aus, aber allzu leer wirken selbst die prächtigsten Paläste. Und was hilft mir die stilechte Bewegung des Prinzen in einem Gefecht, wenn dieser Kampf selber so schablonenhaft abläuft. Auf Dauer sind die Rätsel zudem sehr monoton; echte Märchenerzähler hätten ganz schön Probleme, ihr Publikum mit dieser Story bei Laune zu halten. Wer auf geruhsames Knobeln steht, mag den Prinzen dennoch mögen. Mir aber ist vor allem zu wenig Abwechslung und Spannung im Spiel.

PRO & CONTRA

- ↑ Zumeist elegant animierter Prinz
- ↑ Fantastisch anmutende Gebäude
- ↑ Orientszenario ist selten

- ↓ Kämpfe nur Reaktionstest
- ↓ Wenig echte Rätsel
- ↓ Viele kleine Bugs



Zack: Rübe ab. Dieser Gegner weiß Beswcheid.

PC PLAYER WERTUNG

Grafik	70
Einstieg	70
Steuerung	60
Sound	80
Komplexität	70
Multi-Player	–

SPIELSPASS 67

Strategie-Action für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

Tom Clancy's Rainbow Six Rogue Spear

■ **Hersteller:** Red Storm Entertainment/Take 2 ■ **Testversion:** US-Importversion 1.0 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Englisch ■ **Multi-Player:** 2 (Modem), bis 8 (Netzwerk, Internet) ■ **3D-Grafik:** Direct3D, Glide ■ **Hardware, Minimum:** P/233MMX, 32 MB RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** P II/300, 64 MB RAM, 3D-Karte

Die Jungs vom »Rainbow Six«-Team sind wieder da, aber nicht alleine. Sie bringen neue Waffen, Einsätze und Kameraden für PC-Terroristenjäger mit.



Opernhaus gesichert, alle Terroristen tot, alle Geiseln befreit: Rainbow hat wieder zugeschlagen! (Direct3D, 1024x768)

FAKTEN

- 18 Missionen
- 19 Gewehre
- Acht Handfeuerwaffen
- Zwölf Multiplayer-Modi
- Bis zu vier Vier-Mann-Trupps
- Motion-capture-Animationen
- Ausführlicher Planungsteil
- Reiner Beobachtungsmodus

Es vergeht aber auch kein Jahr, in dem die Welt nicht vom Untergang bedroht wird. Während das Rainbow-Team zuletzt einen verrückten Multimilliardär daran gehindert hat, die Weltbevölkerung durch einen modifizierten Ebola-Virus zu vernichten, droht im Jahre 2001 die Gefahr aus der ehemaligen Sowjetunion. Dort schließt sich die Russenmafia mit einer Terrororganisation aus dem Mittleren Osten zusammen – mit fatalen Konsequenzen.

Was ist neu?

Neben einigen neuen Kameraden begrüßt das Rainbow-Team eine Reihe neuer Waffen. So finden sich nun einige nützliche Sturmgewehre wie das amerikanische M4 oder das britische Enfield L85A1 wieder, dazu Maschinenpistolen aus dem Hause Heckler & Koch: Neben der 10mm-Version der klassischen MP5 gibt es nun die UMP45 mit und ohne Schalldämpfer.



So nah sollten Sie nie an einen gegnerischen Soldaten kommen. (Direct3D, 1024x768)

Sehr interessant sind zudem die drei Scharfschützengewehre, mit denen Sie aus großer Entfernung und dank eines Zielfernrohrs auch aus noch größerer Entfernung Terroristen erledigen können. Nützlich im Kampf gegen diese »Tangos« ist das Um-die-Ecke-schauen. So sehen Sie, was vor sich geht, ohne sich gleich ganz zu zeigen.

Grafisch erwarten Sie Regen- und Schneeeffekte, außerdem wurde die Anzahl der Animationen verdreifacht. Dadurch wirken Soldaten wie Bösewichter weitaus realistischer, blinzeln mit den Augen und atmen Kondenswölkchen aus. Zudem haben alle Figuren weitaus mehr Sprachsamples, dazu flüchten Terroristen und alarmieren deren Kollegen, die dann vielleicht beschließen, ihre Geiseln sofort umzubringen.

Außerdem haben Sie jetzt die Möglichkeit, einen Plan vorzu-

geben und diesen von Ihren Leuten ausführen zu lassen. Dabei müssen Sie nicht in die Haut eines Rainbows schlüpfen, können es aber zu jeder beliebigen Zeit.
Falls Sie Ihre Kampagne an einem früheren Zeitpunkt wieder aufnehmen möchten, dürfen Sie dies tun. Außerdem können Sie jede schon absolvierte Mission nicht nur einfach noch mal spielen, sondern auch mit 30 zufällig auf der Karte verteilten Terroristen und ohne die vorherigen Einsatzziele. Diese reine Tango-Hatz führen Sie allein oder mit einem Vier-Mann-Team durch.

Arbeit auf der ganzen Welt

Wie schon im Vorgänger haben Sie eine Reihe Missionen, wenn auch sehr wenige, die recht abwechslungsreich sind. Mal müssen Sie Bom-



Glücklicherweise stehen diese drei Schergen mit dem Rücken zum Team. (Glide, 800x600)

WIE SPIELT SICH ROGUE SPEAR?

Einen typischen Einsatzverlauf wollen wir Ihnen hier anhand der Mission »Perfect Sword« demonstrieren, in der Sie mehrere Geiseln aus einer Boeing 747 befreien müssen.

Planung



Auf der taktischen Karte planen wir jeden einzelnen Schritt unserer Leute. Bleiben Sie ruhig ein paar Minuten länger auf diesem Bildschirm und überlegen Sie, was falsch laufen könnte.

Wie gelangen wir zum Flugzeug?





Dankenswerterweise fährt dieser Tankwagen zur 747, so dass wir uns dahinter verstecken können und ungesehen zum Flugzeug gelangen.

Wie kommen wir ins Flugzeug?



Ah, die Gepäckluke ist offen! Hier steigen wir ein – über die Gangway auf der anderen Seite sollten wir es nicht versuchen.

Im Gepäckraum



Während wir uns vorwärts bewegen, sichern unsere Kollegen die Eingänge und Türen.

Die Business-Class



In der Business-Class sieht es recht unaufgeräumt aus. Hier mag man keine Bonusmeilen für das Vielflieger-Programm sammeln.

Einen Kaffee, bitte!

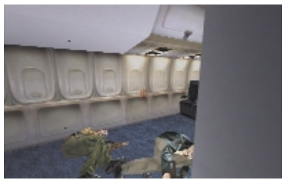
Wie schon bei Rainbow Six wurden die Level durch reale Gegenstände wie diese Kaffee-



maschine in der Bordküche des Jumbos aufgelockert.

Die First-Class





Ah, in der ersten Klasse stecken noch mehr Terroristen! Jetzt schnell handeln, bevor die Tangos sich an den Geiseln vergreifen!

Rettung



Gerettet! Diese beiden Geiseln machen zwar kein allzu freudiges Gesicht, sind aber trotzdem darüber glücklich, das Abenteuer lebend überstanden zu haben.

Standpunkt

JOCHEN RIST

Wenn Sie Rogue Spear einem Nicht-Spieler zeigen, dann wird dieser höchst beeindruckt sein und seine Meinung über Computerspiele grundlegend ändern. Ob zum Negativen oder Positiven, hängt dabei allerdings von der Einstellung der Person gegenüber Gewalt in Spielen ab, denn Realismus wird hier groß geschrieben. Mich jedenfalls ließ der Häuserkampf im Kosovo, die Stürmung einer Passagiermaschine und das leise Vordringen auf einem Tanker so schnell nicht mehr los. Abgesehen von der leicht unfair-naiven KI ist das Leveldesign ein Leckerbissen, spannungstechnisch werden Ihnen des öfteren eiskalte Schauer über den Rücken jagen. Die Langzeitmotivation stimmt ebenfalls, dies liegt nicht zuletzt auch am Multiplayer-Modus mit seiner reichhaltigen Options-Vielfalt.

PRO & CONTRA

- Hohe Langzeitmotivation
- Glaubwürdiges Leveldesign

- Teamkameraden gehen gerne hopps
- Gegner treffen oft sofort

ben platzieren, dann welche entschärfen oder ein Telefon verwanzen – wobei letzteres in echten Stress ausartet, da Sie dabei nicht entdeckt werden dürfen. Oft sollen Sie Terroristen ausschalten und Geiseln retten. Sehr spannend ist dies den Designern in der Prager Oper und einer Boeing 747 gelungen; da sieht man schon mal großzügig über die falsche Sitzanordnung und andere Detailmängel hinweg.

Erst fragen, dann schießen

Jeder Auftrag läuft wie im Vorgänger ab. Zunächst erhalten Sie ein Einsatzziel, →



DIE MEHRSPIELER-MODI

Rogue Spear verfügt über eine Menge verschiedener Mehrspieler-Funktionen. Wir verraten Ihnen, was Sie im Netzwerk und Internet erwartet.

Survival
Wie der Name schon sagt, kämpft jeder ums Überleben, praktisch das Pedant zum ordinären Deathmatch. Nur kann hier jeder nur einmal sterben, es gewinnt, wer zuletzt noch am Leben ist.

Team Survival
Wie Survival, nur kämpfen Sie hier im Team gegeneinander.

Scattered Teams
Wie Team Survival, nur finden Sie sich und Ihre Mannen zu Beginn über die ganze Karte verstreut wieder.

Terrorist Hunt
Wie Team Survival, nur dass sich im Spielfeld noch 30 Terroristen befinden. Es gewinnt, wer überlebt oder als erster 16 Tangos eliminiert.

Scatter Hunt
Wie Terrorist Hunt, nur dass die jeweiligen Teammitglieder anfangs über die ganze Karte verteilt sind.

Assassination
Wie Team Survival, nur dass jedes Team zusätzlich einen computerkontrollierten General bei sich hat. Wird dieser erschossen, hat das jeweilige Team sofort verloren.

Scatter Assassination
Wie Assassination, nur – Sie ahnen es schon – sind beim Start alle Teamkollegen irgendwo auf der Karte.

Save your Base
Wie Team Survival, nur dass jedes Team eine Basis mit einer Bombe hat. Wer die jeweils andere Bombe zuerst entschärft, hat gewonnen.

Double Bluff
Wie Team Survival, nur hat jede Gruppe eine Geisel dabei. Beide Geiseln müssen zur jeweiligen Basis geschafft werden, um zu gewinnen. Wer dabei eine Geisel erschießt, hat verloren.

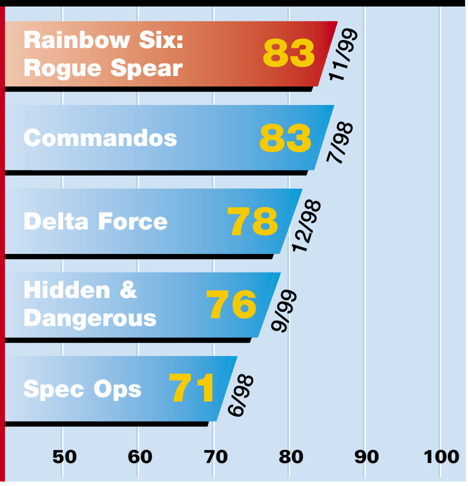
Stronghold
Wie Team Survival, nur dass ein Team dabei seine Basis verteidigen muß. Gelangt ein Mitglied der anderen Gruppe für drei Sekunden in die Basis, hat dieses Team gewonnen.

Double Stronghold
Wie Stronghold, nur dass hier beide Gruppen eine Basis haben und verteidigen müssen.

Cooperative
Bis zu acht Mann spielen eine beliebige Einzelspieler-Mission zusammen. Falls Sie keine acht Mitstreiter zusammen bekommen, stellt der Computer entsprechend viele Ersatzsoldaten.

PC PLAYER GESAMTWERTUNG IM VERGLEICH

Mit seinem durchdachten Planungsmodus und dem atmosphärischen Actionpart gebührt Rogue Spear eindeutig der Spitzenplatz. Commandos ist mittlerweile etwas betagt, richtet sich aber noch eher an Tüftler, die solange basteln, bis sie die optimale Lösung haben. Das actionreichere Delta Force hingegen bietet hohe Sichtweiten und wenig Strategie, was auch für Hidden & Dangerous gilt – wobei letzteres aber die schlechtere KI hat und unfair schwer ist. Schlusslicht ist Genrebegründer Spec Ops, der ebenfalls nicht für Anfänger geeignet ist.



dann lassen sich über verschiedene Dinge Informationen abrufen. Sie müssen Ihre Einsatzgruppe zusammenstellen, wobei der Computer schon eine Aufstellung für Sie in petto hat. Auch Ihre Ausrüstung dürfen Sie selbst festlegen, von den Waffen bis hin zu Blendgranaten und Herzschlagempfängern.
Wie immer gilt: Ein Treffer, und Ihr Kamerad ist höchstwahrscheinlich tot. Folglich empfiehlt sich ein vor- und umsichtiges Vorgehen.
Die Steuerung erfolgt wie gewohnt per Maus und Tastatur. Auf Wunsch zielt der Computer für Sie, was fast immer funktioniert; nur manchmal laufen zwei Übelschergen vor Ihnen herum, wo Sie vielleicht doch lieber auf den zuerst schießen möchten, der auf Sie anlegt. **(mash)**



Neu ist der Snipermodus: Dieser Soldat nähert sich uns unvorsichtigerweise ...



... und bezahlt dafür sogleich mit dem Leben. (Direct3D, 1024x768)

Standpunkt

MARTIN SCHNELLE

Sofort werden alte Rainbow-Six-Erinnerungen bei mir wach – nur diesmal klappt alles besser, es sieht einen Tick schöner aus, die Leute tun (fast) immer, was ich ihnen befehle. Der ausgereifte Planungsmodus gibt Ihnen die Möglichkeit, alles im Vorhinein auszuarbeiten, per Watch-Modus auszuprobieren und dann zu perfektionieren – wie sagte doch schon mein großes Vorbild Colonel Hannibal Smith: »Ich liebe es, wenn ein Plan funktioniert.«
Die hervorragende Stimmung wird durch die Musik noch unterstützt. Leider macht die KI nach wie vor gelegentlich Fehler. Dafür sieht man die Verbesserung der Animationen deutlich, alles wirkt wesentlich lebendiger. In seinem Subgenre ist Rogue Spear klar das Elite-Team.

PRO & CONTRA

- ⊕ Packende Atmosphäre
- ⊕ Ausgefeilter Planungsmodus
- ⊕ Schöne Animationen
- ⊖ Künstliche Intelligenz könnte besser sein
- ⊖ Levelgrafik etwas steril

PC PLAYER WERTUNG

Grafik	60
Einstieg	70
Steuerung	80
Sound	80
Komplexität	80
Multi-Player	80

SPIELSPASS 83

Sportsimulation für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

NHL 2000

■ **Hersteller:** Electronic Arts ■ **Testversion:** Testversion 1.0 vom Sept. ’99 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multi-Player:** bis 5 (an einem PC), bis 12 (Netzwerk, Internet) ■ **3D-Grafik:** Direct3D, Glide ■ **Hardware, Minimum:** P/200, 32 MB RAM, 3D-Karte ■ **Hardware, Empfehlung:** P II/400, 64 MB RAM, 3D-Karte

GOLD PLAYER – PC PLAYER

Der Versionssprung von »99« zu »2000« klingt zunächst mal imposant – dabei dreht die legendäre Eishokeyserie nur einmal mehr an der Feature-Spirale.



Bei einem solchen Stockschlag hält es keinen Helm mehr auf dem Kopf. (Direct3D, 800x600)

FAKTEN

- Original-NHL-Spieler & Teams
- Nationalteams (zum größten Teil Fantasie-Spieler)
- Neuer Karriere-Modus
- Neue Animationen
- Neue härtere Check-Möglichkeiten
- Überarbeitete Computerspielstärke
- Komplett überarbeiteter Internet-Modus
- Möglichkeit zum Importieren eigener Gesichter
- Analoge Joysticks werden unterstützt

Bis zur Unkenntlichkeit vermummte Gestalten starren sich an. Die knisternde Anspannung ist trotz des unterkühlten Ambientes deutlich zu spüren. Urplötzlich stürmen die mit Schlägern bewaffneten Männer ohne Rücksicht auf Verluste aufeinander los – Stanley Kubricks »Clockwork Orange« lässt grüßen. Keine Angst, Verletzungen gibt es recht selten, und geprügelt wird meist nur ein winzig kleiner Puck. Ziel der Mission: ihn möglichst oft im gegnerischen Tor zu versenken.

Möglichkeiten dazu gibt es zur Genüge. Turniere, Ligen, Karrieremodus, Freundschaftsbegegnungen, Penaltyduelle oder gar epische Onlineligen decken alle erdenklichen Anforderungen ab. Besonders schrill ist die Bodycheck-Trainingseinheit mit Indizierungsgefahr: »Schauen Sie, wie viele Spieler Sie mit Hilfe der Check-Taste erledigen können«. Regelneuerungen wie die der 1-Punkte-Vergabe für

»Grafisches Meisterwerk.«



Jubel auf der slowakischen Bank. Das erste Tor ist geschafft. (Direct3D, 800x600)



Bei diesem grimmig dreinblickenden Schiedsrichter spielt man lieber fair. (Direct3D, 800x600)

den Verlierer einer Verlängerung sind selbstverständlich implementiert.

Ausgerüstet mit einem Gamepad mit bis zu zehn Buttons gelingen Aktionen wie angetäuschte Schüsse, Bodychecks oder das manuelle Steuern des Torhüters ohne große Einspielzeit. Neu im Bereich Unsportlichkeit sind einige extra harte Schlagvarianten, mit denen man sogar die standfestesten Gegner mühelos auf den Boden der Tatsachen befördert. Um Einsteiger nicht abzuschrecken, hat EA einen Anfängermodus imple-



Vor jedem Match gibt’s interessante Torhüter-Statistiken. (Direct3D, 800x600)



Nur mit mächtig viel PS unter der Rechnerhaube kann man NHL 2000 in dieser Farbenpracht genießen. (Direct3D, 800x600)

mentiert, bei dem man mit nur zwei Tasten schon Achtungserfolge erzielen kann. Die drei weiteren Schwierigkeitsstufen unterscheiden sich nicht nur von der Stärke der Computergegner, sondern auch von der Schnelligkeit des Spielgeschehens her. Glücklicherweise sind die Goalies jetzt etwas leichter zu überwinden, was zu weitaus vielfältigeren Toren führt.

Gewohnt aufwendig sind die Bewegungen der Spieler. Insbesondere in Nahaufnahme laufen die digitalen Stars geschmeidig wie nie übers Eis. Die Gesichter sind sehr gut zu erkennen, wirken weitaus plastischer als beim Vorgänger und sind darüber hinaus auch noch animiert. Spielegelungen auf dem Eis und das frenetisch mitklatschende Publikum machen aus NHL bei entsprechender Hardware ein grafisches Meisterwerk. Neben der eigentlichen Simulation begeistern die Überbrückungen der Spielunterbrechungen am meisten. Verschiedene Kameraperspektiven werden weich überblendet, Zwischenstände fliegen als neues Fenster ins Sichtfeld, oder der Stadionsprecher bietet Eiscreme an, während die Kamera auf die angespannten Ersatzspieler wechselt. Gerade diese eigentlich unwichtigen Spezialeffekte machen den Charme von NHL 2000 aus. Als besonderen Bonus kann man jetzt auch zum ersten Mal eigene Fotos einscannen und den Spielern somit noch mehr Persönlichkeit zukommen lassen. Eine leider schon →

»Unzählige Spielvarianten.«

EIN NEUER STAR WIRD GEBOREN

■ Eine besonders gelungene Neuerung ist das Einbinden von eigenen Gesichtern – ein Feature mit großem Unterhaltungswert und schicker technischer Umsetzung.

■ Es empfiehlt sich ein Foto zu scannen, auf dem das Gesicht möglichst frontal abgebildet ist. Bei gedrehtem Kopf ist das Ergebnis zwar oftmals amüsant, ähnelt aber kaum dem Original. Auch feine Brillen werden nicht korrekt wiedergegeben. Per rudimentärem Drahtgittermodell gibt man dann die Position der Augen, des Mundes und der Nase sowie die grobe Kopfform vor.

■ Neben unzähligen Parametern wie Stärke und Position kann man dem Spieler hier auch noch einen geläufigen deutschen Rufnamen zuweisen, damit unser Neustar schön in den Onlinekommentar eingebunden wird.

■ Hier ist gut zu erkennen, dass unser neu generierter Spieler ein plastisches Gesicht hat, während beim Schweizer aufgrund der weiteren Entfernung eine 2D-Textur benutzt wird.





Die erfolgreichsten Sportler bekommen hübsche Trophäen verliehen.







Seine ganz besondere Atmosphäre erhält NHL 2000 durch die vielen weichen Überblendungen bei Unterbrechungen. (Direct3D, 800x600)



Während sich die Abwehr entsetzt umschaut, donnert unser Stürmer den Puck ins Tor. (Direct3D, 800x600)

Standpunkt

MANFRED DUY

Musste ich letztes Jahr noch die groben Gesichtstexturen und die unpassenden Kommentare bemängeln, fällt meine Kritik dieses Mal weit versöhnlicher aus. Grobe Schnitzer wurden behoben; das überarbeitete Gameplay sorgt für abwechslungsreichere Matches, während die Vielfalt des Spieles dank der überarbeiteten Onlineligen noch variantenreicher wird. Das Sahnehäubchen ist jedoch die Importfunktion für Gesichter. In der höchsten Detailstufe sind die Rechneranforderungen mittlerweile jedoch fast schon bedenklich hoch – bei verminderter Grafikpracht dagegen kommen auch kleinere PCs nicht ins Schwitzen.

PRO & CONTRA

- ⊕ Sensationelle Animationen
- ⊕ Abwechslungsreicher Kommentar
- ⊕ Umfangreiche Onlineligen
- ⊖ Unübersichtliche Menüführung
- ⊖ Knackige Hardwareanforderungen

→immer vorhandene chronische Krankheit der meisten EA-Sport-Simulationen ist die unglückliche Menü-Anordnung. Auch NHL 2000 verwirrt den Anwender oftmals durch verschlungene Einstellungs- oder Statistikfenster. Neue Sportler kann man erst anlegen, wenn man sich für einen Spielmodus entschieden hat. Wer alle Verschachtelungsebenen durchforstet hat, stößt unter anderem auf die wichtigen Teamstrategien. Diese taktischen Feinheiten sollte man sich auf jeden Fall näher ansehen, damit man die zurück hängenden Angreifer beispielsweise per Trichterformation flotter vor das gegnerische Tor beordern kann.

»Informative Statistiken sorgen für lang anhaltende Motivation.«

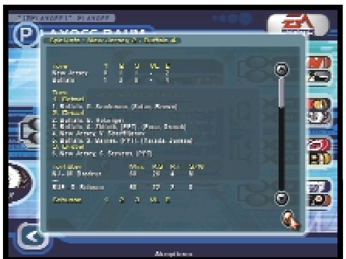
Leider sind die vom Computer errechneten Ergebnisse bei verkürzter Spieldauer zu hoch, wodurch die Statistiken in diesem Fall etwas verfälscht werden. Ansonsten gibt sich NHL 2000 bei den Auswertungen erfreulich großzügig. Sogar detaillierte Übersichten über längst vergangene Partien können nachträglich nochmals eingesehen werden.



Die verschiedenen Kameraperspektiven sind fast alle auch zum Spielen geeignet. (Direct3D, 800x600)



Von hier aus kann man die ausgewählten Strategien auch gleich auf dem Feld testen.



Gelungen: Auch von längst vergangenen Begegnungen darf man sich die Statistiken nachträglich ansehen.

Gelungen ist auch die Lokalisierung dank der beiden deutschen Sprecher Marc Hindelang und Gerhard Leinauer. Fetzige Kommentare gepaart mit informativen Echtzeitstatistiken sorgen auch hier für lang anhaltende Motivation. Am Ende jeder Partie erläutern die beiden auch, auf was das eben erzielte Ergebnis genau zurückzuführen ist.
Ein lustiger Tutorialmodus, in dem man ein Glossar mit den wichtigsten Regeln, Strafen und Eishockeybegriffen findet, runden EA's neuestes Meisterwerk ab, das zweifelsohne zu den besten überhaupt erhältlichen Sportsimulationen zählt. **(Thierry Miguet/md)**



Dieser Wettlauf um die Gummihütchen versteckt sich im Tutorial. (Direct3D, 800x600)

Standpunkt

THIERRY MIGUET

Den Kanadiern Innovationsarmut vorzuwerfen, wäre nicht fair. Während bei FIFA noch einige Verbesserungsmöglichkeiten vorhanden sind, ist die NHL-Serie schon seit gut zwei Versionen am Rande der Perfektion. Das liegt vor allem am gelungenen Gameplay. Bei keiner anderen Eishockeysimulation kann man solch filigrane Pässe spielen und damit die gegnerische Abwehr immer mehr einzwängen. Auch Bodychecks oder andere Unsportlichkeiten machen dank der direkten Steuerung mächtig Spaß.
Sensationelle Animationen ist man von EA gewohnt, weitaus besser passen diesmal die Onlinekommentare zum Geschehen. Mängel gibt es nur wenige: Ich finde das Erhöhen des Spieltempos beim Ändern des Schwierigkeitsgrades übertrieben. Auch kleinere Wiederholungen oder fehlerhafte Kommentare trüben den Spaß kaum.

PRO & CONTRA

- ⊕ Geniale Atmosphäre
- ⊕ Perfekte Steuerung
- ⊕ Ausführliche Statistiken
- ⊖ Leichte technische Mängel beim Kommentar

PC PLAYER WERTUNG

Grafik	90
Einstieg	80
Steuerung	90
Sound	90
Komplexität	100
Multi-Player	90

SPIELSPASS 90

Strategiespiel für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

Panzer General 4 Western Assault

■ **Hersteller:** SSI/TLC ■ **Testversion:** Beta vom September ‘99 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Englisch (Deutsch in Vorbereitung) ■ **Multi-Player:** 2 (Modem), bis 4 (Netzwerk, Internet) ■ **3D-Grafik:** Direct3D ■ **Hardware, Minimum:** P 2/233, 64 MByte RAM, 3D-Karte mit 8 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** P II/400, 64 MByte RAM, 3D-Karte mit 12 MByte RAM

GOLD PLAYER PC PLAYER

Hier ist der Bewweis: Rundenbasierte Strategiespiele müssen weder trocken in Szene gesetzt noch mit einem verwirrenden Regelwerk bedacht werden.



Kommandant Strauss befehligt den aktiven Tigerpanzer. Er besitzt zwei durch Orden gekennzeichnete Sonderfähigkeiten und darf sechs Züge pro Runde ausführen.





Allzu weit lässt sich das Bild nicht heraus- (oben) und heranzoomen (unten).

FAKTEN

- Schauplatz: Zweiter Weltkrieg
- Zoom- und drehbares 3D-Terrain
- 200 in 3D animierte Truppengattungen
- Acht Feldzüge
- Tutorial
- 20 Einzel-Szenarien
- 20 Mehrspieler-Szenarien
- Innovatives Kampfsystem
- Multipel einstellbarer Schwierigkeitsgrad
- Schmissige Marschmusik

Das Genre der rundenbasierten militärischen Strategiespiele ist ja bekanntlich ein Sammelbecken für optisch und spieltechnisch eher muffige Kameraden. Ansprechendes Taktieren im Iso-Look (»Jagged Alliance 2«) oder gar in 3D (»Incubation«) bildete bislang jedenfalls eher die Ausnahme, welche die Regel bestätigt.

Selbst der indirekte Vorgänger vom »Panzer General 4 - Western Assault« hieß zu Unrecht »Panzer General 3D«, denn die Scharmützel fanden nach wie vor auf unspektakulären 2D-Karten statt. Und damit kopierte er eigentlich auch nur das vielfach aufgewärmte Spielkonzept seines geistigen Stammvaters »Panzer General« aus dem Jahre 1995 (siehe auch Seite 179).

Neue Ansichten, alte Schlachten

Mit dem Panzer General 4 wagt SSI nun endlich eine kleine optische und spieltechnische Revolution. Agiert wird auf einer um 360 Grad drehbaren und stufenlos zoombaren 3D-Karte, die mit dynamischen Lichteffekten aufwartet - was logischerweise eine 3D-Grafikkarte zwingend erforderlich macht. Landschaftlich erwartet Sie die übliche mit Wäldern, Wegen, Flüssen und Bergen garnierte Wiesenlandschaft, dazu kommt noch die eine oder andere nordafrikanische Wüstenei. Das Gelände hat durchaus Einfluss auf das Geschehen, denn eine auf einem Berg postierte Einheit bekommt gegenüber einer tiefer stehenden Truppe einen Kampfbonus und manche Einheiten verdoppeln ihre Beweglichkeit, solange sie auf den Straßen bleiben. Die Beschränkung auf diese beiden

eral 4

Terrainarten kommt nicht von ungefähr. Panzer General 4 hat zwar den Zweiten Weltkrieg zum Thema, beschränkt sich aber auf die süd- und westeuropäischen sowie nordafrikanischen Kriegsschauplätze. Dort bekämpfen sich weit mehr als 200 in 3D animierte Truppentypen, die zu Lande und in der Luft unterwegs sind. Egal, ob als französischer, amerikanischer, britischer oder deutscher General, stets stehen Ihnen die entsprechenden Waffengattungen dabei erst am historisch verbürgten Stichtag zur Verfügung.

»Eine kleine optische und spieltechnische Revolution.«

Manöver und Medaillen

Anfangs wählen Sie zwischen dem Tutorial, einem der 40 Einzelszenarien (die Hälfte davon ist auch mehrspielerfähig), oder Sie greifen zu einer der acht unterschiedlich schwierigen Kampagnen. Die vier größeren Feldzüge bestehen aus maximal 19, die kleineren dagegen begnügen sich mit etwa einem halben Dutzend aneinander gereihter Szenarien. Die Integration von rund 20 Mehrspielerkarten ist zwar lobenswert, aber aufgrund der komplexen Thematik wohl nur für wenige Spieler interessant. Aber dafür können Sie in den Multiplayerkarten auch gegen den Rechner antreten. Eine originelle Variante wäre etwa, wenn Sie zusammen mit einem Computergegner gegen zwei andere CPU-Feinde antreten.
Sie müssen innerhalb einer vorgegebenen Rundenzahl (zumeist um die 20) dann wichtige Städte oder Flughäfen erobern. Als Belohnung für vorzeitig erreichte Kriegsziele gibt es oftmals einen kampfstarken Prototyp.
Vor der Schlacht besuchen Sie erst mal Ihr Basislager. Dort warten bereits etliche Kommandeure sowie ein mehr oder minder gut gefülltes Waffenarsenal. Je nach den strategischen Erfordernissen picken Sie sich ein



Im Heerlager: Am unteren Bildrand prangen die bislang zusammengestellten Einheiten, von denen einige vorgegeben sind. Links sehen Sie die Waffenkammer, rechts die Kommandeure.



Die Übersichtskarte eines für vier Spieler (zwei gegen zwei) geeigneten Multiplayer-Szenarios.



Die Wüstengebiete schauen naturgemäß recht trocken aus. Der feindliche Flieger (siehe weiße Hand) ist aufgrund seiner Tarnbemalung kaum zu erkennen.

Als kleine Belohnung für alle Kunden, die sich registrieren lassen, will SSI ein zusätzliches Szenario auf ihre Website www.panzergeneral4.com stellen.

Standpunkt

UDO HOFFMANN

»Humptata, humptata, wir marschieren los, fallera.«Und heut sogar in echtem 3D. Es wurde für die Panzergeneräle aber auch höchste Zeit, mal wieder mit einem grundsätzlich neuen Kampflied auf den Lippen ins Gefecht zu gehen; immer wieder nur der bekannten Melodie des alten abgelutschten Oldies eine weitere Strophe beizugesellen, schmälert die Kampfmoral nämlich auf Dauer ganz gewaltig.
Der neue 3D-Song besitzt fraglos noch einige Disharmonien: Die erfrischenden Marinetriller fehlen, die Landschaften sind auf Dauer etwas eintönig (Wüste oder blühende Grünlandschaften) Außerdem fehlt leider die gesamte Ostfront mit ihren berühmten Stalinorgeln. Aber dennoch: Der Grundrhythmus (neues, führerbetontes Steuersystem) stimmt, und die angestimmte Melodie hat das Format eines Evergreens, also die ganze Strategie-Spielerbrigade sofort angetreten zum neuen Lied, zwo, drei, vier ...

PRO & CONTRA

- + Komplett neues Spielsystem
- + 3D-Grafik ist nett ...
- + ... und wirkt sich auch aufs Spiel aus
- − Östliche Kriegsschauplätze fehlen
- − Nur wenige Landschaftstypen
- − Marineeinheiten fehlen

→ paar Kommandanten heraus und bestücken diese mit der zur Verfügung stehenden Waffentechnik. Letztere gibt es in acht Kategorien wie Infanterie, Panzer, Jäger, Bomber oder Artillerie. Gleiches gilt auch für die Kommandanten, und getreu der Devise »Gleich und gleich gesellt sich gern« kämpft ein Panzer-Kommandeur mit einem Tank besonders effektiv. Die Schlagkraft der Kommandeure lässt sich durch die Vergabe von zuvor ergatterten Orden sogar noch steigern, denn jede dieser Auszeichnungen führt zu einem zusätzlichen Zug der entsprechenden Einheit innerhalb einer Runde. Maximal können Sie die Fähigkeiten einer kombinierten Einheit auf bis zu zehn Aktionen pro Runde steigern. Knapp die Hälfte davon sind dann Angriffspunkte, der Rest darf nur in Bewegungen umgesetzt werden. Eine Einheit mit zehn Aktionspunkten besitzt eine gewaltige Schlagkraft und Reichweite, so kann etwa eine 10-Sterne Flak in einem Zug problemlos über die halbe Landkarte ziehen und dabei noch drei Flieger vom Himmel putzen. Damit solche Kraftprotze nicht allzu übermächtig werden, dürfen Sie in jedem Szenario nur eine sehr begrenzte Anzahl von Einheiten einsetzen, wobei eine 5-Zug-Einheit zwei und eine Acht-Zug-Einheit gleich drei Truppenplätze belegt. Selbst wenn eine Truppe komplett aufgerieben wurde, findet sich der Kommandant manchmal für das nächste Szenario wieder ein. Freilich ist sein zuvor mitgeführtes Kriegsgerät dann rettungslos verloren. Schmerzlich genug, denn oftmals gammeln im Heerlager nur sehr wenige schlagkräftige Waffen herum, so dass Sie oftmals dazu gezwungen werden, veraltetes Kriegsgerät in die Schlacht zu führen. Im Gefecht selbst geht alles Zug um Zug: Mittels Maus sowie einigen Hotkeys scheuchen Sie Ihre Mannen in Point-and-click-Manier durch die Gegend und nehmen erspähte Feinde sofort unter Beschuss. Dabei rollen die Truppen schön animiert über das Feld, angeschlagene Einheiten ziehen Rauchwolken hinter sich her und wenn eine Einheit kurz vor dem Abnippeln steht, dann steht sie in hellen Flammen. Sämtliche Animationen während des eigenen und des gegnerischen Zuges lassen sich durch einen Mausklick abkürzen - oder im Optionsmenü komplett wegschalten. Das wäre aber taktisch unklug, denn Sie sollten immer aufpassen, wohin sich eine beschädigte feindliche Einheit verdrückt, um diese dann im nächsten Zug zu vernichten, bevor der Gegner sie repariert. Eine Zugrücknahme ist ebenso möglich wie die

»In den Fußstapfen dieses Generals könnte manches Strategiespiel ein Vollbad nehmen.«

Babylonisches Sprachgewirr

Die deutschen und amerikanischen Vermarkter der Panzer-General-Serie liefern sich seit Jahren ein verwirrendes Schreibduell: So hieß der zweite Panzer General in den Staaten Allied General, in der deutschen Version dagegen Panzer General 2. Dessen amerikanischer Nachfolger nannte sich ebenfalls Panzer General 2 und verwandelte sich hierzulande in den Panzer General 3D. Sein germanisierter Erbe wiederum heißt Panzer General 4 - Western Assault, während er in der US-Version auf den Namen Panzer General 3D - Assault hört. Sonst noch Fragen?



Kampferfahrene Kommandeure sind der Schlüssel zum Erfolg. Rechts oben über den Köpfen sehen Sie die jeweilige Waffenklasse, die Eisernen Kreuze stehen für die Anzahl der Züge/Schüsse pro Runde, und der Orden verweist auf eine zusätzliche Sondereigenschaft.



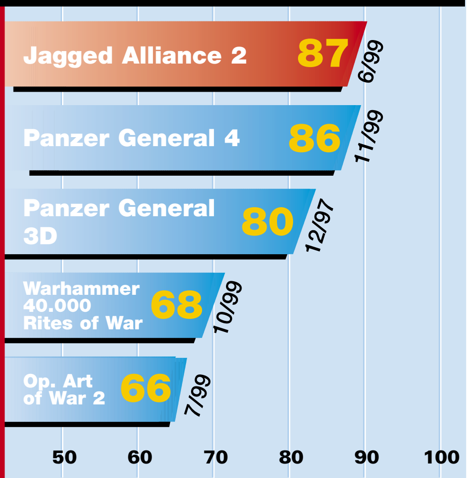
Der Infanterist ist ganz Feuer und Flamme, auf freiem Feld macht er gegen einen Panzer keinen Schnitt.



In der Einheitenstatistik sehen Sie rechts den Kommandanten und links sein derzeitiges Gefährt. Die orangenen Punkte neben dem Panzer informieren darüber, wie oft er in einer Runde angreifen und sich bewegen darf.

PC PLAYER GESAMTWERTUNG IM VERGLEICH

Die Söldner von Jagged Alliance 2 begeistern mit interessanten Szenarien und überzeugender Spieltiefe. Vor allem Letzteres gilt auch für Panzer General 4, der darüber hinaus ein innovatives Kampfsystem für sich verbucht. Der grundsolide Panzer General 3D steckt angesichts seiner angejahrten Optik einige Wertungsabstriche ein. Warhammer 40.000 enttäuscht optisch und dümpelt im strategischen Flachwasser. Diesbezüglich hat Operational Art of War 2 zwar wesentlich mehr auf der Pfanne, dafür krankt das strategische Schwerstkaliber an einem ultrakomplexen Regelwerk und langen Wartezeiten.





Das richtige Positionieren von Flugzeugen ist nicht ganz einfach. Achten Sie dabei stets auf den Bodenschatten der Flieger.

Unterbrechung der Aktion, etwa um schnell noch eine andere Truppe zu bewegen. Vor jedem Schuss wird eine voraussichtliche Verluststatistik eingeblendet, und da die Reparatur angeschlagener Verbände neuerdings gratis ist, kommt es mehr denn je darauf an, einen Feind nach dem anderen restlos niederzumachen. Anderenfalls dürfen Sie Ihren Marschallstab darauf verwetten, dass dieser zwei Runden später wieder Ärger macht - und zwar in voller Mannschaftsstärke. Nach und nach stellen sich im Basislager neues Kriegsgerät und frische Kommandeure ein. Letztere erwerben im Laufe der Zeit maximal zwei der 20 Spezialeigenschaften wie etwa die Erstschlagsfähigkeit oder eine erhöhte Reichweite oder die Garantie, dass der Kommandant auch dann überlebt, wenn sein Kriegsgerät in Klump gehauen wird. Aber auch die acht Waffengattungen haben es in sich, denn sie besitzen insgesamt 45 artspezifische Sondereigenschaften, die sich auf Kosten von Aktionspunkten aktivieren lassen. Bomber beispielsweise steigern so ihre Angriffskraft gegen Bunker, Spähfahrzeuge können sich tarnen, die Artillerie erhöht ihren Feuerschutz für umliegende Einheiten und Infanteristen mutieren zu begnadeten Stadtkämpfern. **(md)**



Ein leider nur sehr schlecht zu erkennender weißer Kreis informiert über die voraussichtlichen Verluste des geplanten Angriffs.

Standpunkt

MANFRED DUY

In den Fußstapfen dieses strategischen Meisterstücks könnte fast die gesamte Genre-Konkurrenz ein Vollbad nehmen. Alleine die geniale Idee, statt großer gesichtsloser Armeen hochspezialisierte Kommandeure mit individuellen Fähigkeiten ins Gefecht zu schikken, bringt neuen Schwung in das etwas angestaubte Genre. Der Umstand, innerhalb einer Runde mit einer Einheit mehrfach ziehen zu dürfen, führt zu sehr dynamischen Gefechten mit neuen strategischen Anforderungen, denn selbst sehr große Entfernungen lassen sich nun relativ schnell zurücklegen. Die hübsch animierte neue 3D-Optik hat sich ebenfalls bewährt, sie schaut nicht nur sehr hübsch aus, sondern führt mit ihren Höhenstufen auch eine weitere taktische Variante ins Gefecht.

Die KI geht ebenfalls in Ordnung, nur steuerungstechnisch behagen mir einige Details nicht. So ist die Armeezusammenstellung unhandlich und ziemlich unübersichtlich, das Anwählen der fliegenden Einheiten und ihrer Zielpunkte ist manchmal schwierig und die Anzeige über zu erwartende Verluste aufgrund des gleichfarbigen Hintergrunds schwer zu entziffern.

PRO & CONTRA

- ⬆ Einsteigerfreundlich
- ⬆ Hübsch anzuschauen
- ⬆ Taktischer Tiefgang
- ⬆ Innovativ
- ⬇ Leichte Steuerungsdefizite

PC PLAYER WERTUNG

Grafik	70
Einstieg	80
Steuerung	70
Sound	70
Komplexität	80
Multi-Player	60

SPIELSPASS 86

Erfolgreich zuschlagen



Drei feindliche Flieger (rote Kreise) nähern sich unserer Transportkolonne.



Ein Schuss mit der mächtigen Flak genügt, schon steht der britische Jäger in Flammen.



Ein zweiter Schuss, und schon schmiert der Jäger ab. Noch verbleiben der Flak vier Schüsse.



Zwei weitere Schüsse später ist auch der zweite feindliche Jäger Vergangenheit.



In der selben Runde wird auch noch der dritte Flieger von der Flak schwer beschädigt.

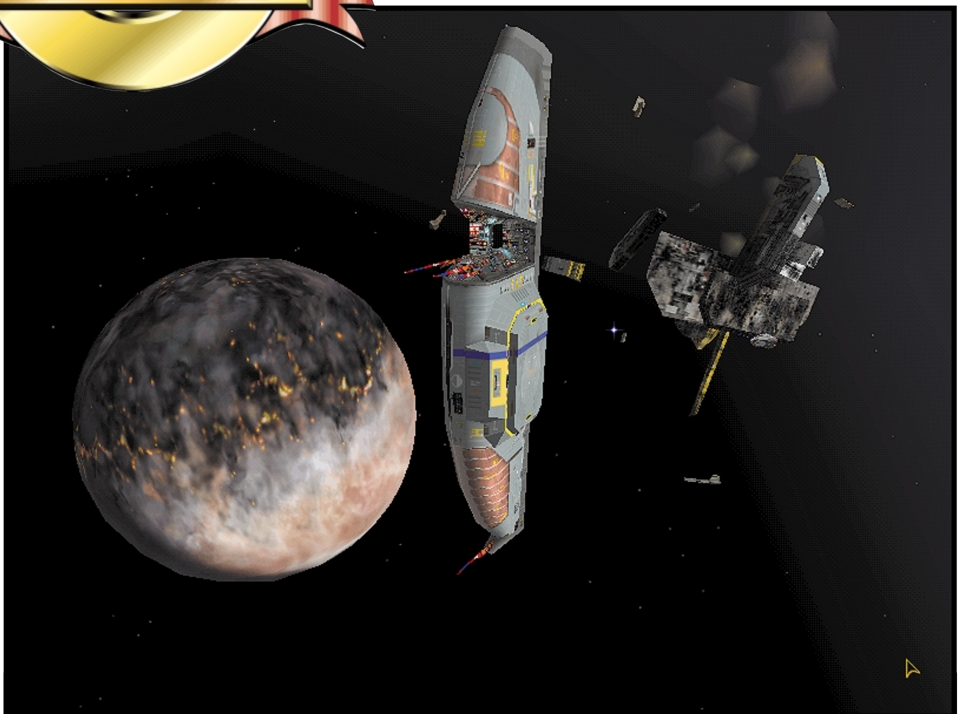
Strategiespiel für Profis

Homeworld

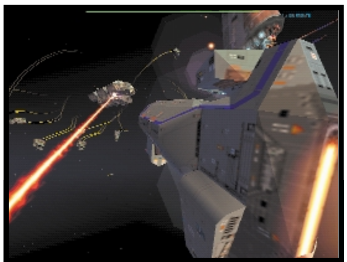
■ **Hersteller:** Relic/Havas ■ **Testversion:** Beta vom September '99 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Englisch (Deutsch in Vorbereitung) ■ **Multi-Player:** bis 8 (Netzwerk, Internet) ■ **3D-Grafik:** OpenGL, Glide ■ **Hardware, Minimum:** P/200, 32 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** P II/300, 64 MByte RAM, 3D-Karte

GOLD PLAYER PC PLAYER

Noch nie war Echtzeit so dreidimensional! Selbst für Könner sind die spannenden Weltraumschlachten dieses ungewöhnlichen Strategiespiels eine Herausforderung.



Das zahlt keine Feuerversicherung: Angesichts eines zerstörten Planeten suchen Sie mit dem Mutterschiff nach einer neuen Bleibe. (Alle Bilder 800x600; OpenGL)



Heiße Raumgefechte bringen die Partikelkanonen zum Glühen.



In einer Mission müssen Sie gefährliche Asteroiden zerstören.

FAKTEN

- Echte 3D-Kämpfe
- Eine Kampagne
- 16 Missionen
- Zwei verschieden aussehende Flotten
- Neun Mehrspieler-Umgebungen
- Sologefechte gegen Computer
- 30 Einheitentypen
- 27 erforschbare Technologien
- Tutorial

Mit Dreidimensionalität wird bei Strategiespielen schon lange geworben. Anfangs wurden läppische zwei Höhenstufen als echtes 3D-Gelände verkauft, inzwischen sind die ersten frei dreh- und zoombaren Titel aufgetaucht. Doch war auf eines stets Verlass: Die Angriffe kamen aus den vier Himmelsrichtungen. Bislang, denn mit »Homeworld« erhalten Oben und Unten eine ganz neue strategische Bedeutung.

Nicht nur in dieser Hinsicht muss der Stratege umlernen. Die nächste Lektion: Nicht alles, was wie ein Actionspiel aussieht, ist auch eines. In der Tat tippt der unvoreingenommene Betrachter beim ersten Blick auf die umherflitzenden Abfangjäger und Zerstörer zunächst auf eine Weltraumballerei à la »Wing Commander«. Nur sind Sie hier nicht der Pilot oder Kommandant eines einzelnen Raumers, sondern befehligen eine riesige Armada.



Schiffe werden hier über längere Entfernungen entsandt.

Die Außerirdischen sind wir

In Ihren Händen liegt das Schicksal der gesamten überlebenden Bevölkerung eines Planeten. Wissenschaftler hatten zuvor nachgewiesen, dass die DNA Ihrer Rasse mit den übrigen Lebewesen Ihrer Welt etwa genauso viele Gemeinsamkeiten hat wie mit einem Topflappen. Offenbar stammen Sie also von Außerirdischen ab, und als in dem uralten Wrack eines Raumschiffs ein Stein mit der Position der Ursprungswelt gefunden wird, will jeder nur noch seine Koffer packen und zurück nach Hause. Leichter gesagt als getan, denn für solch eine große Reisegesellschaft kann nicht einfach eine Fahrkarte gelöst werden.



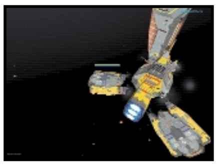
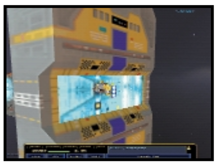
1 Gegner
2 Zahl und Typ gruppierter Schiffe
3 Ionenkanonen-Fregatte
4 Angriffs-Fregatte
5 Beschädigungsgrad
6 Aktivität angewählter Schiffe
7 Zustand Mutterschiff
8 Rohstoffvorrat
9 Langstrecken-Sensoren
10 Baumenü
11 Forschungsmenü
12 Angedockte Schiffe starten
13 Missionsziele

Folglich werden riesige Mutterschiffe für jeweils eine halbe Million eingefrorene Passagiere entwickelt. Doch der erste Probeflug endet mit einer bösen Überraschung, als deren Folge eine über 16 Missionen andauernde Odyssee beginnt.


Das Design der Taiidan-Flotte ist deutlich unterschiedlich.

Alle Hoffnungen ruhen auf dem einzigen funktionsfähigen Mutterschiff. Im Inneren dieses Giganten befinden sich leistungsfähige Werften, die 30 Einheitentypen, vom wendigen Raumjäger bis hin zum Kreuzer, binnen kurzer Zeit anfertigen können. Zunächst sollten Sie einen Rohstoffsammler auf Kiel legen, mit dem sich in Asteroidenfeldern die Rohstoffe für mächtige Raumschiffe gewinnen lassen. Zunächst stehen Ihnen jedoch bloß kampfschwache Scouts zur Verfügung; die Grundlagen für überzeugendere militärische Argumente werden erst an Bord von Forschungsschiffen erarbeitet oder vom Gegner abgekupfert. Ab und zu tauchen auch intergalaktische fliegende Händler auf, die im Tausch gegen Ressourcen eine weitere der insgesamt 27 Technologien anbieten.

Jeder Schiffstyp zeichnet sich durch eine völlig andere Feuerkraft, Beweglichkeit, Geschwindigkeit und Panzerung aus. Mächtige Kanonen mit langer Ladedauer und Ausrichtzeit können zwar verheerende Schäden verursachen, sind jedoch gegen einen Schwarm wendiger Angreifer ziemlich sinnlos. Kleine Jäger hingegen verfügen nur über einen begrenzten Treibstoffvorrat und müssen daher fortwährend betankt werden. Daher gibt es neben reinen →




Feindliche Schiffe lassen sich kapern und abschleppen.

→ Kampfraumern auch Hilfsschiffe, die nicht nur als Tankstellen, sondern auch als Reparaturwerkstätten dienen. Kommt einer Staffel kleiner Flitzer bei einem Langstreckeneinsatz das Versorgungsschiff abhanden, so dümpeln die Piloten bald hilflos wie Tontauben durchs All. An Bord von Trägerschiffen können ebenfalls kleinere Schiffstypen gebaut werden.

Die Mischung macht's

Beim Aufbau Ihrer Flotte sollten Sie stets auf einen guten Mix der Schiffsklassen achten. Schließlich sind manche Raumschiffe gegen einen bestimmten Gegnertyp ziemlich nutzlos. Abwehrjäger beispielsweise können nicht selbstständig angreifen.



Per Rechtsklick mit der Maus wird ein Befehlsmenü aufgerufen.

Yes singt!

Wer sagt da, Rockveteranen seien Neuerungen gegenüber nicht aufgeschlossen ... Die Gruppe »Yes«, seit 30 Jahren im Geschäft, zeigte sich von Homeworld (und wohl auch den Synergie-Effekten beim Marketing) äußerst angetan. Inspiriert von der Hintergrundgeschichte des Spiels bastelten die Jungs einen Song zusammen, der ihre neue CD »The Ladder« einleitet. Dieses Lied fand auch Aufnahme in den Soundtrack des Strategieepos und diente bei der Beta-Version als Begleitmusik zu den Credits. Mit der atmosphärischen instrumentalen Begleitmusik während des Spiels hat Yes hingegen nichts zu tun.



Das neue Yes-Album mit dem Homeworld-Song.

KLEINE EINHEITEN-KUNDE

Nur wer die Vor- und Nachteile aller Einheiten kennt, hat eine Chance zu überleben. Wir haben exemplarisch sechs von 30 herausgepickt:



Tarnkappenjäger: Die Tarnung geht hier auf Kosten von Feuerkraft und Panzerung. Dennoch ein hervorragendes Fahrzeug für Überraschungsangriffe und Aufklärungsmissionen.



Minenleger-Korvette: Die ausgestoßenen Minen bewegen sich langsam auf ihr Ziel zu und sind weithin gefürchtet. Bei Bedarf lässt sich auch ein dichtes Minenfeld als Schutz anlegen.



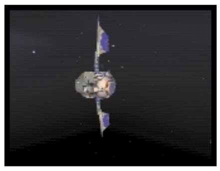
Ionenkanonen-Fregatte: Der verheerende Ionenstrahl braucht eine lange Ladezeit, was die Feuerfrequenz deutlich reduziert. Leider ist das Schiff nicht sehr beweglich.



Versorgungs-Fregatte: Bis zu zehn Jäger und vier Korvetten können hier gleichzeitig betankt und repariert werden. Durch die Fregatte werden Langstreckeneinsätze kleiner Schiffe möglich.



Schwerer Kreuzer: Ausgerüstet mit vier doppelläufigen Ionenkanonen sowie sechs schweren Geschütztürmen ist die Feuerkraft unvergleichlich. Dummerweise ist er nicht besonders flott.



Gravwell-Generator: Ein von ihnen erzeugtes Schwerkraftfeld lähmt jeden in der Nähe auftauchenden Gegner, bis der Generator zerstört wird. Leider ist das Feld oft instabil.

Daher sollten sie stets nur im Verbund mit anderen Schiffsklassen eingesetzt werden. Höchst nützlich ist eine Spezialkorvette, mit der sich frech ein angeschlagener Gegner kapern und zum Mutterschiff abschleppen lässt.

Der Erfolg Ihrer Geschwader hängt auch von der gewählten Formation ab. Zusätzlich gibt es drei Grundtaktiken: Sie können die Piloten sehr vorsichtig fliegen lassen, was die Chance einer Heimkehr zur Basis erhöht, gleichzeitig jedoch die Feuerkraft vermindert. Schließlich wird Energie von den Waffen auf die Triebwerke umgeleitet und mehr Sprit konsumiert. Genau umgekehrt funktioniert der aggressive Modus – Ausweichmanöver sind verpönt, stattdessen geht es wie im Blutrausch gegen alle Feindschiffe im Umkreis. Im Extremfall dürfen Sie den



Der Sammler gewinnt Rohstoffe aus Asteroiden.

Standpunkt

UDO HOFFMANN

Faszinierend! Endlich mal ein neuer Ansatz, und ich muss nicht schon wieder vor Langeweile in die Tastatur gähnen. Mit leichter Melancholie gibt mein Mutterschiff seine Anweisungen – es mag noch so gigantisch sein, im Weltall ist es nur ein Staubkorn. Selten wurde die Unendlichkeit des Alls überzeugender dargestellt – und das strategische Denken des Spielers stärker gefordert. Die Missionen von Homeworld haben es in sich, und der wiederholte Griff zur Pausetaste ist oberstes Gebot, will man in den dreidimensionalen Kämpfen nicht die Übersicht verlieren.

Aus eben diesem Grund sieht Kassandra Hoffmann für Homeworld keine glänzende Zukunft voraus. Die meisten werden überfordert sein (Welche Formation? Welche Taktik?) oder die anspruchsvolle Spielidee schlichtweg ablehnen. Und da es nur 16 Missionen gibt, werden die wenigen, die es mutig angehen, vermutlich sehr bald am Durchgespielt-Daumen lutschen. Eine Zusatz-CD mit vielen neuen Abenteuern ist daher unbedingt angebracht.

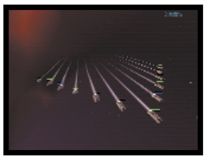
PRO & CONTRA

- **Innovativ**
- **Erhaben ist's im Weltraum**
- **Großer strategischer Anspruch**

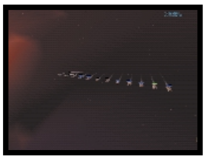
- **Leicht unübersichtlich**
- **Rasch durchgespielt**

KLEINE FORMATIONS-KUNDE

Fliegen Sie bloß in der richtigen Formation, dann klappt's auch mit dem Gegner ... Wir zeigen, wie:



Delta-Formation: Diese Formation ist wenig empfehlenswert und kann zugunsten der übrigen Varianten vernachlässigt werden.



Breite Formation: Wenig empfehlenswert für kleine Jäger, wohl aber sinnvoll für die Gruppierung von Großkampfschiffen.



X-Formation: Wunderbar geeignet für kleine Raumjäger, solange es nicht gegen Ziele mit Geschütztürmen geht.



Die Klaue: Sie ist Ideal zum Angriff von Raumjägern oder Bombern auf einzelne Großkampfschiffe.



Die Mauer: Große Raumschiffe können mit dieser Formation ihre Feuerkraft konzentrieren.



Die Sphäre: Mit dieser Kugelformation kann sich eine größere Gruppe von Schiffen lange verteidigen.

Jägern sogar ein Kamikaze-Kommando geben, woraufhin sich diese todesmutig an ihrem Ziel zerschmettern. Wertvolle oder wehrlose Raumschiffe sollten von einer ausreichend großen Staffel geschützt werden. Insbesondere beim unbewaffneten Rohstoffsammler ist dies angebracht, da ihm die Aufpasser nach Erteilung des entsprechenden Befehls automatisch überall hin folgen.
Bei Rohstoffmangel werden Einheiten zwecks Verschrottung und Wiederverwertung zum nächsten Mutterschiff oder Träger zurückbeordert. Generell ist es äußerst wichtig, mit den Vorräten umsichtig umzugehen.

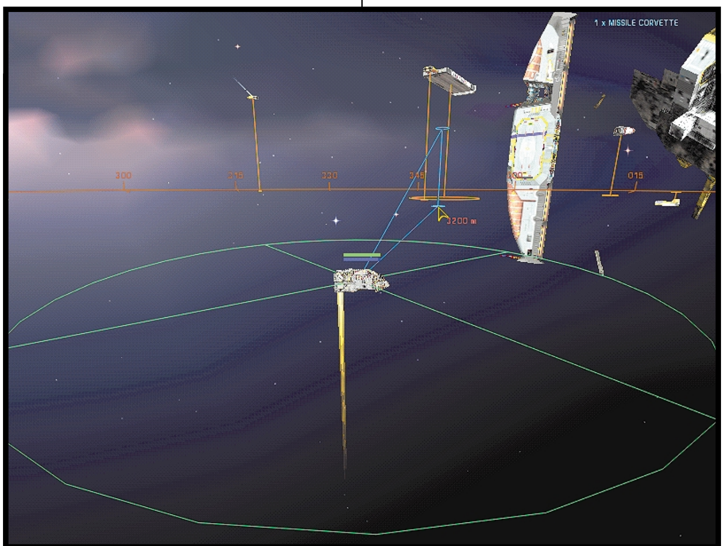
Im Weltall hört dich keiner fluchen

Die Flotte wird von Mission zu Mission übernommen. Deshalb ist es höchst riskant, Ihre Verbände ohne Konzept in



Neue Schiffe werden auf Knopfdruck gebaut.

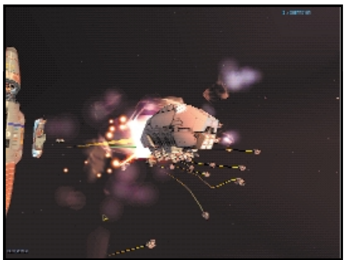
den Kampf zu senden. Eine einzelne Schlacht kann so zwar gewonnen werden, doch spätestens bei der nächsten Mission ist der Ofen dann rasch aus. Empfehlenswert ist folglich der verstärkte Gebrauch der Pausetaste, damit die Lage in Ruhe analysiert werden kann. Da oft an weit entfernten Stellen gleichzeitig gerungen wird, während plötzlich aus dem Hyperraum Gegner neben Ihrem Mutterschiff auftauchen, geht sonst im Handumdrehen der Überblick verloren. Wenn das



Das Navigieren im Weltall erfordert Übung und Augenmaß.



Sehenswerte Explosionen zeigen die Treffer an.



Die kleinen Angriffsdrohnen sind höchst gefährlich.

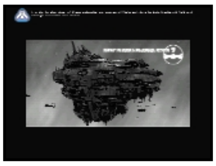
hervorragende Darstellungssystem der Sensorenkarte erst einmal verstanden wurde, ist auch das Verschieben von Einheiten im All kein Kunststück mehr. Es ist im Weltall jedenfalls nicht möglich, per simplem Mausklick eine Bewegung anzuordnen. In den umgebenden 3D-Raum wird bei Positionsveränderungen eine Scheibe eingeblendet, auf der die horizontale Position anderer Schiffe wunderbar abzulesen ist. Unterschiedlich lange Säulen zeigen an, ob sich die Objekte ober- oder unterhalb dieser Ebene befinden. Beim Navigieren sollten Sie den Zielpunkt zunächst auf der horizontalen Scheibe festlegen, dann erst in die Höhe gehen. Das hört sich in der Theorie komplizierter an als es nach einigen Testmanövern in →

Der Mehrspieler-Modus

Zu den Höhepunkten von Homeworld gehört der wohldurchdachte Mehrspieler-Modus. Bis zu acht menschliche Teilnehmer dürfen per Netzwerk oder Modem Weltraumschlachten austragen. Dabei lassen sich komfortabel unterschiedliche Spieltypen, Start- und Siegbedingungen einstellen. Beispielsweise können Sie auf die Forschung oder das Rohstoffsammeln verzichten. Auf Wunsch gibt es Kopfgeldprämien für abgeschossene Gegner, wobei die zu erzielenden Summen sich nach der Stärke des jeweiligen Opponenten richten.

GOLD PLAYER
PC PLAYER

der Praxis tatsächlich ist. Ein Balken über Ihren Einheiten signalisiert den Zustand des Schiffes; bei Jägern wird der Treibstoffvorrat angezeigt.
Obwohl alle Zutaten eines klassischen Echtzeit-Strategiespiels (Rohstoffe, Einheitenproduktion, Kämpfe) sowie vertraute Befehle (inklusive des Zusammenfassens von Einheiten zu neuen Kampfgruppen) vorhanden sind, können Sie die üblichen Strategien getrost vergessen. Der Feind kann jederzeit von allen Seiten kommen. Die Verteidigung muss daher genauso mobil und flexibel organisiert werden wie die Offensivkräfte.
Auch die KI der Computergegner kann zufriedenstellen. Etwas enttäuschend ist der oft recht starre Missionsverlauf. Es bleibt wenig Spielraum, vom vorgesehenen Vorgehen abzuweichen, wenngleich Sie durchaus Freiheiten bei der Wahl der Mittel haben. Neben dem Mehrspieler-Modus besteht immerhin noch die Möglichkeit, bei Einzelgefechten alleine gegen den Computer anzutreten.

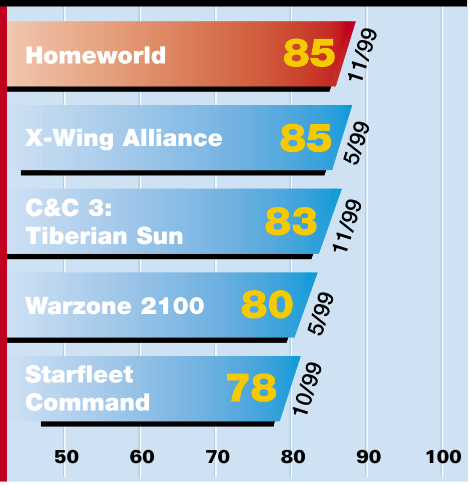




Die Handlung wird mit Zwischensequenzen und Dialogen weitergesponnen.

PC PLAYER GESAMTWERTUNG IM VERGLEICH

Nicht nur Homeworld setzt auf 3D – so bietet Warzone 2100 frei drehbare Landschaften und eine gelungene Befehlsstruktur. Optisch spartanischer geht es beim im Star-Trek-Universum angesiedelten Starfleet Command zu. Wer Action mag, sollte sich den Raumkampfsimulator X-Wing Alliance anschauen. Liebhaber traditioneller Echtzeit-Strategie sind hingegen mit Command & Conquer 3 bestens bedient.



Mit Sicherheit gehört Homeworld zu den Kandidaten für das optisch gelungenste Strategiespiel aller Zeiten. Die Raumschiffe sausen entsprechend ihrer Größe und Wendigkeit 3D-beschleunigt durchs All.
Leider unterscheiden sich die beiden vom Spieler wählbaren Flottenarten nur marginal durch ihr Äußeres; die Kampagne ist hier wie dort exakt dieselbe. Ihr Blickwinkel aufs Geschehen lässt sich weitgehend frei rotieren oder zoomen. Zentraler Fixpunkt ist dabei immer ein einzelner Raumer oder ein ganzes Geschwader, dem die Kamera auch durchs All folgt. Alternativ dürfen Sie alle sichtbaren Schiffe ins Blikkfeld nehmen. Einige Kampfraumer wirken zwar recht eckig und können nicht ganz mit der Creme actionlastiger Weltraumspektakel wie »Wing Commander« mithalten, doch im Echtzeitgenre gibt es momentan keinen vergleichbaren Hingucker. Beeindruckend sind zudem die grellen Explosionen sowie die glaubhaften Bewegungen der Raumer. **(tw)**

Erste Hilfe

- Ketten Sie den Ressourcen-Controller per Bewachen-Befehl an den Sammler, um möglichst rasch an die Rohstoffe zu kommen.
- Lassen Sie Einheiten ohne Verteidigung bei einem Angriff ans Mutterschiff andocken.
- Aktivieren Sie im Launch-Manager die »Angedockt bleiben«-Funktion.
- Bauen Sie stets eine Vielfalt an kleinen und großen Schiffen, um gegen jeden Angreifer gewappnet zu sein.
- Schicken Sie die wehrlosen Angriffsbomber nie ohne Eskorte von Verteidigern oder Abfangjägern los.
- Konzentrieren Sie das Feuer mehrerer großer Kampfschiffe oder Ionen-Fregatten auf einzelne Ziele.
- Stellen Sie stets die passende Formation und Angriffstaktik ein.
- Entwickeln Sie neue Technologien mit mehreren Forschungsschiffen gleichzeitig.

Standpunkt

THOMAS WERNER

Homeworld ist nichts für jeden – es braucht eine Weile, bis man mit der ungewohnten Perspektive, den zahlreichen Befehlsmöglichkeiten sowie der Bewegung im All zurechtkommt. Hoffentlich motiviert die leckere Optik genügend Spieler, diese Zeit zu investieren. Schließlich erwartet Sie ein hochkarätiges Strategiespiel voller spritziger Einfälle und erfreulich durchdachter Details. Da können sich andere Konkurrenten nur verschämt in die Ecke trollen. In einer Zeit des permanenten Ideenrecyclings wirkt Homeworld wie eine Frischzellenkur. Die fesselnde Story sowie die gelungene Musikuntermalung sorgen dafür, dass man sich bald wie inmitten eines guten SF-Films fühlt. Noch nie wurden Raumschlachten so realistisch simuliert. Ich hätte mir allerdings mehr als nur 16 Missionen und nennenswerte Unterschiede zwischen den beiden Flotten gewünscht. Immerhin entschädigt der ansprechende Mehrspieler-Modus für diese Mankos. Homeworld eröffnet der Echtzeit-Strategie eine neue Dimension – im doppelten Sinn.

PRO & CONTRA

- Völlig neues Raumgefühl
- Ein optischer Leckerbissen
- Voll neuer Ideen
- Spannende Story
- Abgestimmte Einheiten
- Nur 16 Missionen



Gigantische Raumschiffe kämpfen gegeneinander.

PC PLAYER WERTUNG

Grafik	80
Einstieg	60
Steuerung	70
Sound	80
Komplexität	90
Multi-Player	80

SPIELSPASS 85

Actionspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

Dead Reckoning

■ **Hersteller:** Piranha Interactive/software exclusiv ■ **Testversion:** Verkaufsversion 1.0 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multi-Player:** 2 (Modem), bis 8 (Netzwerk, Internet) ■ **3D-Grafik:** Direct3D ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/200, 16 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** PII/300, 64 MByte RAM, 3D-Karte



Da hat gerade eins der gegnerischen Schiffe das Zeitliche gesegnet.

Menschen werden von der Herrenrasse entführt! Nein, das Spiel ist nicht im Zweiten Weltkrieg angesiedelt, sondern in der Zukunft, und hinter dem vorbelasteten ethnischen Begriff verbergen sich keine Nazi-Schergen, sondern stinknormale Außerirdische, die die Erde zerstören wollen.

Um das zu verhindern, treten Sie in insgesamt 15 Arenen an, die Sie und Ihre beiden Flügelleute mit Ihrer Farbe markieren. Ihre drei Gegner hindern Sie mit Waffengewalt daran, selbiges zu tun. Die Mitstreiter rekrutieren sich, genau wie die Feinde, aus 25 Charakteren. Jedes Ihrer acht verschiedenen (in allen drei Dimensionen beweglichen) Kampfgefährte verfügt über bestimmte Eigenschaften, ist etwa gut gepanzert oder sehr schnell. Die Schachtel hat zwar einen schicken aufklappbaren Deckel, an inneren Werten fehlt ihr jedoch ein Handbuch; dies liegt lediglich auf der CD vor.

So oder so haben Sie wahrscheinlich keine große Lust, mit dem komplizierten Editor eigene Level zu erstellen. **(mash)**

PC PLAYER WERTUNG
SPIELSPASS 48

Standpunkt
MARTIN SCHNELLE

Bei der Recherche fielen mir zwei Dinge auf. Erstens: Das Spiel hat ein Copyright von 1998. Zweitens: Der US-Publisher Piranha Interactive ist pleite. Und genau so sieht das Spiel aus. Zwar kann es mit einer neuen Spielidee aufwarten, doch die platte, eintönige und -farbige Grafik macht daraus wahrlich keinen Genuss. Und das Einfärben der Level macht auch wenig Sinn, da man sowieso einfach alle Gegner abschießt und dann gewinnt. Tatsache ist: Das Programm ist langweilig. Dem Multiplayer-Spiel kann man noch einige Reize abgewinnen, der Spielverlauf ist wenigstens halbwegs schnell; das rettet Dead Reckoning zumindest auf Durchschnittshöhe.

PRO & CONTRA
- **+ Neues Spielprinzip**
- **− Öde Grafik**
- **− Unspektakulärer Spielverlauf**

Billardsimulation für Einsteiger und Fortgeschrittene

Expert Pool

■ **Hersteller:** Psygnosis ■ **Testversion:** Verkaufsversion 1.0 ■ **Betriebssystem:** Windows 95 ■ **Sprache:** Englisch (deutsche Untertitel) ■ **Multi-Player:** 2 (an einem PC, Netzwerk, Internet) ■ **3D-Grafik:** Direct3D ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/166, 16 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium/266, 32 MByte RAM, 3D-Karte

Rechtzeitig zum Saisonstart beschert Psygnosis in Zusammenarbeit mit der Billardtischfirma Kasson den Queuejüngern die 3D-Poolsimulation »Expert Pool«.

An 13 verschiedenen Spielorten können Sie diverse Partien in 14/1, 8- oder 9-Ball austragen. Egal, ob Sie erst mal trainieren oder sich gleich ins Profiturnier wagen, stets bugsieren Sie die Kugeln per Maussteuerung, ergänzt mit etwaigen Tastaturkommandos, in die Taschen. Den mittlerweile fast Standard gewordenen »Mausstoß« dosieren Sie mittels Rollbewegung, bei drehbarer horizontaler Rundumsicht. Die Stärke der Gegner ist variabel. Angehende Cracks dürfen Trickstöße versuchen, während müde Zocker die Spieloption nutzen. Expert Pool soll sich auch mit echtem Queue über den sogenannten »Real Feel Pool Controller« spielen lassen, dessen Prototyp auf der E3 vorgestellt wurde. **(Monika Lechl/md)**



Ob die hierzulande eher unbekannten Pooltische von Kasson wirklich mit Filz statt Kammgarn bezogen sind? (Software, 640x480)

PC PLAYER WERTUNG
SPIELSPASS 45

Standpunkt
MONIKA LECHL

»Experte« müssen Sie für diese Poolsimulation zwar nicht unbedingt sein, aber die guten Nerven eines Billardprofis helfen sicher über die vielen kleinen Nickligkeiten des Programms hinweg. Ganz abgesehen von gelegentlichen Abstürzen, dürfen Sie beim »breaken« (= Spielanstoß) nicht beliebig ausholen, sondern nur, so wenig es das Programm erlaubt. Außerdem hängt der Mauszeiger ab und zu, oder das Queue wird plötzlich unsichtbar. Was nützen mir Optionsvielfalt und eine brauchbare Kugelphysik, wenn ich blind spielen muss? Wer antritt, um Virtua Pool 2 abzulösen, darf sich solche Schnitzer nicht leisten.

PRO & CONTRA
- **+ Viele Spielvarianten**
- **− Einige nervige Bugs**

Actionspiel für Profis

Sinistar: Unleashed

■ **Hersteller:** GameFX/THQ ■ **Testversion:** Beta vom September ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multi-Player:** bis 8 (Netzwerk, Internet) ■ **3D-Karten:** Direct3D, Glide ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/233, 64 MByte RAM, 3D-Karte ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium II/300, 64 MByte RAM, 3D-Karte

»Sinistar Wars 2«: Die Rückkehr der Spielautomaten. Mit »Sinistar: Unleashed« versucht ein weiterer Arcade-Klassiker an lang zurückliegende Erfolge anzuknüpfen.



Hier krabbelt die Obermade gerade aus ihrer grünen Behausung.

Als Automat in den 80ern erschienen bildet Willams Electronic Games' »Sinistar« nun die Grundlage für neue 3D-Weltraumballerei. Beim Endkampf Menschen vs. Aliens steht ein einzelner terranischer Raumschiffpilot ganzen Horden Außerirdischer gegenüber. Letztere fördern mit Feuereifer Kristalle aus herumschwirrenden Asteroiden, um damit Sternentore zu bestücken, welche periodisch eine gigantische Wesenheit namens Sinistar ausspucken. Diese ist per Definition bösartig, ein Feind der Menschheit und daher natürlich mit Ihrer Hilfe bald auf Platz eins der Liste bedrohter Alienarten. In jedem der Level müssen Sie nun die Schergen abschießen und sich dann mit dem Big Boss anlegen. Insgesamt gibt es 25 verschiedene Widersacher, die jedoch alle einige Ähnlichkeiten zueinander aufweisen. Ihr Krieg endet übrigens nach dem Verbrauch des letzten Lebens, entsprechende Spielstände werden gelöscht. Da Sinistar Unleashed in sechs Kapitel zerfällt, bleibt glücklicherweise ein Wiedereinstieg zu Beginn eines jeden möglich. **(Volker Schütz/ mash)**

»Trotz Bonuslevel nur spielerische Mittelklasse.«



Kein Arcadespiel ohne Bonus-Level: Der Spieler muss diese Minenkolonien schützen.

Standpunkt

VOLKER SCHÜTZ

Ich hatte die Gnade der späten Geburt, zumal ich 1982 mit meinen fünf Jahren noch hochkant aus jeder Spielhalle rausgeflogen wäre und somit das Original Sinistar nie anschauen konnte. Fehlt einem der nostalgische Bezug, wirkt das Remake wie ein zwischenspannloses Wing Commander. Alle Level wieder setzt geduldiges Warten auf das Oberinsekt ein, welches bei Erscheinen mein Raumschiff mit grausamer Präzision wegputzt. Schillernde Grafik, Schiffupgrades sowie Bonuslevel mildern den aufkommenden Frustrations-Resignations-Mix sicherlich, heben Sinistar: Unleashed aber nicht aus der spielerischen Mittelklasse.

PRO & CONTRA

- Nette Grafik
- Bizarres Spielprinzip

- Wie das Original: sehr schwer
- Schnelle (End-) Gegner
- Motivationsarm

PC PLAYER WERTUNG

Grafik	70
Einstieg	50
Steuerung	60
Sound	60
Komplexität	40
Multi-Player	70
SPIELSPASS	61

FAKTEN

- Arcade-Umsetzung von 1982
- Force-Feedback-Unterstützung
- Sechs Raumschiffupgrades
- Neun Waffen
- 25 Feinde
- Insgesamt 30 Level

Strategiespiel für Fortgeschrittene und Profis

Shadow Compa

■ **Hersteller:** Sinister/Ubi Soft ■ **Testversion:** Beta vom September '99 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Englisch (Deutsch in Vorbereitung) ■ **Multi-Player:** 2 (Modem); bis 8 (Netzwerk, Internet) ■ **3D-Grafik:** Direct3D, Glide ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/233, 32 MByte RAM, 3D-Karte ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium II/400, 64 MByte RAM

»Jagged Alliance« in 3D und Echtzeit – so präsentiert sich »Shadow Company« und lehrt der Taktik-Konkurrenz das Fürchten.



Ein gegnerisches Camp wurde eingenommen, jetzt dürfen Sie es plündern. (Alle Bilder Direct3D, 800x600)

FAKTEN

- Neun Missionen
- Mehrere Aufgaben pro Mission
- Tutorial
- Vier Schwierigkeitsstufen
- Sechs Schauplätze
- 16 wählbare Söldner
- Ein Dutzend Fähigkeiten
- Maximal acht Söldner im Team
- Über 40 Waffen und Ausrüstungsgegenstände

Eine erstaunliche Odyssee hat »Shadow Company« hinter sich: Ursprünglich sollte dieser Titel schon im Mai bei Interactive Magic erscheinen, nun ist es Herbst, und Ubi Soft hat sich die Veröffentlichungsrechte gesichert. Jedenfalls erreicht uns nun doch dieser interessante Beitrag zur Arbeitsmarktpolitik: Die Arbeitslosigkeit ist hoch, warum soll man sich da nicht selbstständig machen. Wie wäre es mit dem ehrwürdigen Beruf des Söldners: Spannung, Abenteuer und viel frische Luft, zumindest bis man die Radieschen von unten sieht. Schließlich arbeitet man als Söldner nicht bei der Wach- & Schließgesellschaft, sondern erledigt für zwielichtige Auftraggeber die Drecksarbeit. Und so stranden Sie mit dem kläglichen Rest Ihres Einsatzkommandos in Angola. Um Sie herum lauern böse Milizionäre im Unterholz, und der Munitionsvorrat geht auch allmählich zur Neige. Da



Bei der Söldnerrekrutierung sollten Sie auf die Fähigkeiten achten.



Die Missionsbeschreibungen gehen kurz auf jedes Teilziel ein.

hilft alles nichts: Ein feindliches Camp wird gestürmt, die Ausrüstung erobert, einige Patrouillen ausgeschaltet und eine Flak-Stellung beseitigt. Endlich können Sie ausgeflogen werden, aber die Mission ist noch nicht überstanden.

Lustig ist das Söldnerleben

Schließlich wurden Sie angeheuert, die lokale Ölproduktion lahmzulegen, wozu nur ein Depot, ein Schiff und eine Produktionsanlage gestürmt werden müssen. Netterweise dürfen Sie nach Ihrer Rettung zunächst die Ausrüstung aufstocken. Ein Händler bietet alles an, was das Söldnerherz begehrt, und kauft Ihnen außerdem beim Gegner abgestaubte Waffen anstandslos ab. Im Angebot sind nicht nur unterschiedlichste Waffen- und Munitionsarten, sondern auch Nachtsichtgeräte, elektronische Wanzen, Erste-Hilfe-Kästen und Schutzwesten. Mit der kassierten Prämie lohnt sich eventuell auch die Erweiterung des Teams. Bis zu acht Kämpfer dürfen Sie führen, 16 stehen zur Auswahl. Jeder von ihnen hat höchst unterschiedliche Fähigkeiten, die sich in Charakterwerten von eins bis 100 niederschlagen. Dabei beherrscht nicht jeder den Umgang mit den verschiedenen Waffenklassen gleich gut, auch Wahrnehmung, geräuschlose Bewegungen und medizinisches Können sind verzeichnet. Hinzu kommen Spezialausbildungen als

ny: Left for Dead



1. Gruppe Gegner
2. Wachposten
3. Verstorbener Gegner
4. Eigene Söldner
5. Söldner erklimmt Turm
6. Karte
7. Karte zoomen
8. Karte starr oder folgt Kamera
9. Uhrzeit
10. Söldner im Team
11. Munition
12. Handgranaten
13. Halt
14. Überwachungs-Modus
15. Stehen
16. Nachladen
17. Ducken
18. Hinlegen
19. Linienformation
20. Pfeilformation
21. Formation selbst festlegen
22. Inventar
23. Verfolgerkamera
24. Laden/Speichern/Ende

Scharfschütze oder Helikopterpilot, die in einigen Missionen von Vorteil sind. Die anderen 13 Fahrzeuge – Automobile, Panzer und Boote – können



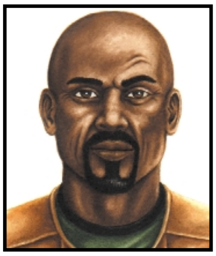
Beim Händler können Sie Ausrüstung kaufen oder erbeutete verkaufen.

auch ohne dort eingetragenen Führerschein gesteuert werden. Die Transaktionen von Mann und Gerät erfolgen vorbildlich, indem der Gegenstand oder Söldner angeklickt und in das entsprechende Feld verschoben wird. Dummerweise ordnen sich die Gegenstände im Inventar nicht immer ideal an, so dass oft von Hand nachsortiert werden muss, um Platz zu schaffen.

Im Auftrag des Todes

Die neun Einzelmissionen sowie das Tutorial finden an sechs Schauplätzen auf der ganzen Welt statt: Angola, Rumänien, Russland, die Karibik, Ecuador und Peru stehen auf dem Programm. Beim Missionsbriefing erfahren Sie, welche Teilziele erreicht werden müssen, um Kohle zu kassieren. Ein solches Zwischenziel wie die Eroberung einer Basis oder ein Spionageauftrag kann durchaus eine Stunde oder mehr an realer Zeit in Anspruch nehmen – bis zu zehn Unteraufgaben pro →

»Panzer können auch ohne Führerschein gesteuert werden.«



Jack Beecher, 32, USA, Experte für Handfeuerwaffen

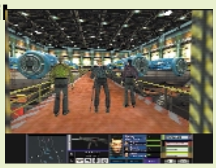
SHADOW COMPANY IM VERGLEICH

Jagged Alliance 2 [87, Test in 6/99]



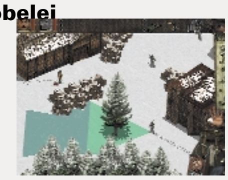
Schwerpunkt:	Taktik
Spielablauf:	Runde
Story:	Söldner-epos
Darstellung:	Isometrisch; starr
Grafik:	Mäßig
Missionen:	Umfangreiche dynamische Kampagne
Anspruch:	Für Fortgeschrittene und Profis

Rainbow Six: Rouge Spear [83, Test in 11/99]



Schwerpunkt:	Action mit Taktik
Spielablauf:	Echtzeit
Story:	Sondereinsatz-kommando
Darstellung:	3D; aus Ich-Perspektive
Grafik:	Gelungen
Missionen:	18
Anspruch:	Für Fortgeschrittene und Profis

Commandos – Hinter feindlichen Linien [85, Test in 7/98]



Schwerpunkt:	Taktische Knobelei
Spielablauf:	Echtzeit
Story:	Zweiter Weltkrieg
Darstellung:	Isometrisch; starr
Grafik:	Sehr sehenswert
Missionen:	Für Fortgeschrittene und Profis

Hidden & Dangerous [76, Test in 9/99]



Schwerpunkt:	Action
Spielablauf:	Echtzeit
Story:	Zweiter Weltkrieg
Darstellung:	3D; aus Ich-Perspektive
Grafik:	Durchschnittlich
Missionen:	23 Missionen
Anspruch:	Für Profis

Shadow Company [84, Test in 11/99]



Schwerpunkt:	Taktik
Spielablauf:	Echtzeit
Story:	Söldnerepos
Darstellung:	Echtes 3D; frei drehbar
Grafik:	Gelungen
Missionen:	Neun; mit umfangreichen Teilaufgaben
Anspruch:	Für Fortgeschrittene und Profis

Abomination [75, Test in 11/99]



Schwerpunkt:	Taktik
Spielablauf:	Echtzeit
Story:	SF-Endzeit-spektakel
Darstellung:	Isometrisch; starr
Grafik:	Durchschnittlich
Missionen:	Drei Kampagnen mit zufallsgenerierten Missionen
Anspruch:	Für Fortgeschrittene und Profis



Chloe Mario, 26, USA, Scharfschützin



Lewis Underwood, 47, Ire, Experte für Sturmgewehre

Standpunkt

MANFRED DUY

Schon beim ersten Blick war mir klar: Shadow Company muss ich spielen. Dabei fesselt mich nicht nur die 3D-Optik und die unterschiedlichen Schauplätze, auch die Geräuschkulisse trägt zu der dichten Atmosphäre kräftig bei. Der Taktiker verfügt über alle wichtigen Befehlsmöglichkeiten, wobei die Bedienung vorbildlich einfach ist. Kein Vergleich zum deutlich komplizierteren Abomination. Ein Stolperstein ist jedoch just die dreidimensionale Darstellung. Die ständige Einstellung und Neujustierung der richtigen Perspektive nimmt fast mehr Zeit in Anspruch als der Rest des Spiels. Ich hätte mich lieber auf die abwechslungsreichen Einsätze konzentriert als ständig als Kameramann missbraucht zu werden. Davon abgesehen macht Shadow Company sowohl im Solo- als auch im Mehrspieler-Modus einen Heidenspaß.

PRO & CONTRA

- Tolle Atmosphäre
- Abwechslungsreiche Einsätze
- Unterschiedliche Schauplätze
- Interessanter Mehrspieler-Modus

- Schlechte Kameraführung

Mission gibt es. Nach der Ankunft im Krisengebiet zeigt sich schon eine optische Besonderheit von Shadow Company: Das Gelände wird in echtem 3D dargestellt – der Blickwinkel lässt sich dabei per Tastatur oder Maus beliebig verändern. Diese Freiheit bringt jedoch auch Probleme mit sich, da es nicht immer leicht ist, bei Feindbeschuss die richtige Perspektive zu finden. Selbst 3D-Strategiespielgestählte Veteranen müssen anfangs mit der Ansicht experimentieren.
Eine lobende Erwähnung verdient die Geräuschkulisse, die die Umgebung noch lebendiger wirken lässt. Ihre Recken steuern Sie echtzeitüblich mit der Maus, wobei jeder die Befehle mit einer Bemerkung quittiert. Sind Gegner in der Nähe, so sollten sich das Team sofort ducken oder gar hinle-



Mit diesem afrikanischen Linienbus können Sie eine Spritztour unternehmen.

gen, um nicht entdeckt zu werden. Zudem verringern Sie so die Wahrscheinlichkeit einer Verwundung – und die wirkt sich äußerst unangenehm aus. Nicht nur dass kostbare Lebensenergie abgezogen wird – zusätzlich ist der Verwundete je nach Schwere des Treffers für einige Augenblick oder länger außer Gefecht gesetzt und kann nicht mehr reagieren. Auch die Druckwellen von Granaten bewirken Ähnliches, selbst wenn Sie nur einige Kratzer abbekommen.

Die Waffen eines Söldners

Söldner können jedoch noch mehr als aus allen Rohren ballern, sich von hinten an den Gegner anschleichen oder Sprengsätze platzieren: Mit Metallscheren lassen sich störende Zäune zerkleinern, Sie klettern über Mauern oder auf Wachtürme. Die Umgebung wird dabei durchaus verändert: Eine Umzäunung lässt sich auch mit einer Handgranate geräuschvoll beseitigen, und mit einem stark gepanzerten Fahrzeug dürfen Sie selbst Bäume ummähen. Allerdings explodieren die Vehikel bei zu starker Beschädigung durch Fahrfehler oder Beschuss. Doch nicht nur Autos warten darauf, von Ihnen eingesetzt zu werden: Ausgeschalteten Gegnern sollten unbedingt Waffen und Munition abgenommen werden; manchmal trifft man sogar auf hilfreiche Einwohner, die kleine Tipps verraten. Die Opfer Ihrer Kampfaktionen sollten Sie gegebenenfalls verstecken, um nicht zu früh Aufsehen zu erregen.

»Der Tod kennt hier kein Erbarmen.«

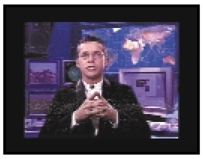
Per Knopfdruck können Sie Teammitglieder in den Überwachungsmodus versetzen, bei dem diese selbstständig Feinde aufspüren und auch attackieren. Dieser Modus eignet sich besonders gut dafür, Kameraden Deckung zu geben. Durch die Wahl einer eigenen Formation verhindern Sie, dass Ihr Mediziner ausgerechnet in vorderster Linie landet, während die Kampfcracks sich hinter seinem breiten Rücken verschanzen. Speziell in den höheren Missionen sollten Sie sämtliche Feinheiten kennen, um eine Chance zu haben. Schließlich ist Shadow Company trotz der eingängigen Bedienung hochkomplex. Daher empfiehlt es sich, nach jedem kleinen Erfolg rasch abzuspeichern, denn der Tod kennt hier kein Erbarmen. **(tw)**

Der Mehrspieler-Modus

»Gemeinsam sind wir stark« – unter diesem Motto könnte der Mehrspieler-Modus stehen, bei dem die bis zu acht Teilnehmer zur Erreichung der Missionsziele miteinander kooperieren müssen. Dies geschieht per Modem, Netzwerk oder Internet.

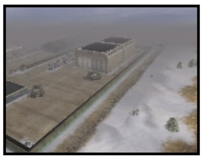


Endstation Flussufer.



Dieser nette Herr informiert über den nächsten Auftrag.





Die Perspektive kann leicht verändert werden.

Standpunkt

THOMAS WERNER

Meine Wünsche wurden erhört: Jagged Alliance mit besserer Grafik und in Echtzeit, davon habe ich geträumt, und das habe ich mit Shadow Company auch erhalten. Schließlich strotzt dieser Titel nur so vor stimmigen Details und taktischen Möglichkeiten, die dem rundenbasierten Vorbild durchaus das Wasser reichen können. Leider haben die Entwickler sich bei der Menge von Schauplätzen und Missionen von ihrer geizigen Seite gezeigt, wenngleich die dafür zahlreichen Teilziele umso knackiger sind. Über die gewöhnungsbedürftige Kameraführung möchte ich hier kein Wort mehr verlieren. Die eigenen Jungs und besonders die Gegner reagieren nicht immer clever, doch ist die KI brauchbarer als bei einigen anderen Spielen des Genres. Höchst motivierend ist die Charakterentwicklung und der Verkauf von Beutewaffen. Wenn die Designer sich beim Nachfolger noch ein wenig ins Zeug legen, könnte der Thron von Jagged Alliance 2 bald wackeln.

PRO & CONTRA

- **+ Hübsche 3D-Grafik**
- **+ Viele taktische Möglichkeiten**
- **+ Knackige Einsätze**
- **+ Charakterentwicklung**
- **– Zu wenig Schauplätze**

PC PLAYER WERTUNG

Grafik	70
Einstieg	80
Steuerung	80
Sound	70
Komplexität	80
Multi-Player	80

SPIELSPASS 84

Wirtschaftssimulation für Fortgeschrittene und Profis

Biing! 2

■ **Hersteller:** Magic Bytes/reLine ■ **Testversion:** Verkaufsversion 1.0 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multi-Player:** – ■ **3D-Grafik:** – ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/133, 32 MByte RAM, 4-fach-CD-ROM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium/166, 64 MByte RAM

Mit dem zweiten Teil von »Biing!« bringt Magic Bytes eine Antwort auf CDVs »Wet Attack«. Ob es diese Urlaubssimulation in Sachen Schlüpfrigkeit auch nur mit einem handelsüblichen Wischmop aufnehmen kann?



Schöne Grüße aus den holländischen Centerparks. Zentral im Bild: ein romantisches Klon-Wäldchen.

Das erste Mal, als reLine mit »Biing!« ('95) zuschlug, galt es, ein völlig verblödetes Krankenhaus zu verwalten. Weil Sexismus gepaart mit Niveaulosigkeit eine ähnlich unterhaltsame Mischung ist wie Japaner und das Oktoberfest, setzt reLine noch einen drauf und Sie als obersten Heerführer der Tourismusbranche ein. Das fast in Echtzeit ablaufende Spiel beginnt mit dem Anmieten von Parzellen eines Ferienparks. Dann bauen Sie verschiedene Gebäude in streng zotischem Stile, bestücken diese mit Personal und warten auf Gäste. Sobald Sie denen das letzte Hemd ausgezogen haben, steht Ihrer Karriere nichts mehr im Weg. Außer vielleicht folgende Details.
Um das skizzierte Grundprinzip mit Fleisch zu füllen, hat reLine nicht an schlüpfrigen Feinheiten gespart. Zunächst ist die richtige Personalwahl von Bedeutung. Vom Zimmermädchen über die Domina bis zum S&M-Girl finden Sie alle



Irgendwo auf diesem Bild ist Peter Molyneux versteckt. Sehen Sie ihn?



Hilmar Lüdenscheid ist ein potenzieller Gast und von Beruf Dödel.

Untergebenen und -würfigen per Stellenanzeige. Oberweite und Grinsefaktor sind hierbei nicht zu vernachlässigende Kriterien. Einmal angestellt, müssen Ihre Schergen in den entsprechenden Bereichen eingeteilt werden. So braucht der Nachtclub etwa einen Gigolo, der Tennisplatz eine Trainerin und die Imbissbude einen Koch. Auch auf Bunnygirls kann nicht verzichtet werden, da diese den Eintritt für die entsprechenden Etablissements kassieren, sowie bei Bedarf sich aus- und geneigte Gäste anziehen Rollt der Lümmel, Biings fiktive (Vorsicht, Blondinenwitz) Währung, nach mindestens 20 Tagen, dürfen Sie Ihr Aufgabengebiet erweitern: Errichten Sie Ihr eigenes Hotel. **(Volker Schütz/mash)**

FAKTEN

- Circa 2000 Charaktere
- Circa 30 »Gebäudetypen«
- 14 Jobs für Mitarbeiter
- Drei Schwierigkeitsgrade
- Wettereffekte
- Hilfevideo von »Manila May«

Standpunkt

VOLKER SCHÜTZ

Eigentlich hatte ich gedacht, dieses Genre sei ausgestorben. Über den penetranten Holzhammer-Humor beginnt der durchschnittliche Mitteleuropäer frühestens nach einer halben Kiste Bier müde zu lächeln. Blöd nur, dass der potenziellen Zielgruppe keiner eine verkaufen würde.
So zäh und rückschlagreich wie dieses Sim Ballermann ansonsten vonstatten geht, bringen selbst noch so viele Blitz-Illu-Extrakte keinen Spielspaß. Erträglich wird das Ganze eigentlich nur durch den relativen Detailreichtum in puncto Feriengäste, wobei aber auch hier die Grenze zu krampfhaftem Brachialhumor durchweg fließend bleibt.

PRO & CONTRA

- ⊕ Macht nicht süchtig
- ⊕ Integrierte Freakshow
- ⊕ Hilfreiche Hilfefunktion
- ⊕ Billiger als Ballermann-6-Besuch

- ⊖ Extrem langwierig
- ⊖ Erinnert stark an Biing
- ⊖ »Clever & Smart«-Humor

PC PLAYER WERTUNG

Grafik	60
Einstieg	40
Steuerung	60
Sound	20
Komplexität	50
Multi-Player	–

SPIELSPASS 50

Wirtschaftssimulation für Fortgeschrittene und Profis

Pizza Syndicate

Missions-CD: Mehr Biss

■ **Hersteller:** Software 2000 ■ **Testversion:** Beta vom September '99 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multi-Player:** – ■ **3D-Grafik:** – ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/166, 32 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium II/233, 64 MByte RAM

ZUSATZ CD

Das Tomaten schälen und Käse raspeln geht weiter: Sie suchen als Pizzabäcker wieder wirtschaftlichen Erfolg.

Freunde des Teigfladen-Business dürfen aufatmen: Zehn knackige Missionen bieten Herausforderungen für mehrere durchwachte Nächte. Dieser Vorrat an Spezialeinsätzen für alle Pizzabäcker sollte bis zum Erscheinen von »Pizza Syndicate 2« erst einmal reichen. Die jeweils unterschiedlichen Schauplätze sind über den ganzen Globus verteilt: Athen, Jerusalem, Bombay, Hollywood, Timbuktu, Lissabon, Kopenhagen, Seoul, Stockholm und Oslo lassen Sie auf digitale Weltreise gehen. Ihre Aufgabe besteht meist darin, Kunden einer bestimmten Zielgruppe in Ihre Pizza-Schmiede zu locken. So sollen in Kopenhagen Prolls Ihr Lokal zu ihrer Stammkneipe machen und in Timbuktu die raren Yuppies angesprochen werden.

Koschere Pizza

Leicht peinlich wirkt die Missionsbeschreibung zu Jerusalem. Dort sind die Bewohner laut Text nicht nur sehr eigen, was in gewisser Weise sogar zutrifft, doch zusätzlich muss der Spieler als Zeichen seines Erfolgs gleich zwei Kirchen errichten. Da hat wohl jemand das Wort »Mission« bei der »Missionsbeschreibung« zu wörtlich genommen ...

Von diesem Schnitzer abgesehen geht alles seinen geordneten Gang. Eine zusammenhängende Kampagne gibt es noch immer nicht. Auf Wunsch dürfen Sie die Rezepte für Ihre eigenwilligen Kreationen nun jederzeit abspeichern und sogar mit Freunden austauschen. Zudem lassen sich die selbst erstellten Missionen jetzt mit neuen Missionszielen versehen. Dabei lassen sich jetzt spezielle Zielgruppen ins Visier nehmen und natürlich sowohl die alten wie die neuen Orte einbinden. **(tw)**



Auch in Bombay isst man mittlerweile italienisch.



Neben den alten Missionen gibt es jetzt zehn neue.

Standpunkt

THOMAS WERNER

Solide, aber nicht prickelnd – diesen Nachgeschmack hinterlässt dieser Pizza-Ableger auf dem Testergaumen. Man hat die Chance nicht genutzt, die kleinen Macken von Pizza Syndicate ein wenig rund zu polieren. Schließlich muss sich der Spieler nach wie vor durch Iconwüsten und schlichte Actionsequenzen quälen. Ansonsten sind die Missionen ansprechend; die Städte sehen nicht besonders hübsch aus, aber das ist beim Hauptprogramm nicht anders. Die freie Speichermöglichkeit für Rezepte war längst überfällig und hätte schon von Anfang an dazugehört. Kurz und gut – eine akzeptable Missions-CD.

PRO & CONTRA

- ⊕ Neue Städte
- ⊕ Rezepte speicherbar
- ⊕ Herausfordernde Ziele
- ⊖ Nichts wirklich Prickelndes

PC PLAYER WERTUNG

Grafik	50
Einstieg	70
Steuerung	70
Sound	70
Komplexität	90
Multi-Player	–

SPIELSPASS 75

FAKTEN

- ■ Zehn neue Missionen
- ■ Zehn weitere Städte
- ■ Neue Missionsziele
- ■ Rezepte lassen sich speichern

Wirtschaftssimulation für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

Kicker Fußball Manager

■ **Hersteller:** heart-line ■ **Testversion:** Beta vom 21.09.99 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multi-Player:** bis 4 (simultan im Netzwerk/Internet), bis 10 (nacheinander an einem PC) ■ **3D-Grafik:** – ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/200, 32 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium II/233, 64 MByte RAM

Eigentlich sollte dieser Fußballmanager ja »Kurt 2« heißen, dann entschied heart-line sich für einen Begriff, bei dem jedem Sportsfreund unwillkürlich ein Fußballmagazin in den Sinn kommt.



Beim Kicker Fußball Manager können Sie bis zu vier Partien gleichzeitig beobachten. Trotz der Miniaturgrafik lässt sich alles Wesentliche erkennen. (Alle Bilder 640x480)



Auch bei dem Vertragsverhandlungsschirm hat sich nur äußerlich etwas getan.



Hertha führt gegen den Titelfavoriten Bayern souverän mit 4:0.

FAKTEN

- Nachfolger von Kurt
- Variabler Schwierigkeitsgrad
- Verwaltet über 500 Teams mit 10000 Spielern
- Viele europäische Ligen inklusive Holland, Österreich und Türkei
- Umfangreicher Editor
- Unmengen von Statistiken

Für alle unter Ihnen, die nicht die Ausgabe 3/99 zur Hand haben und sich auch nicht »Kurt« gekauft haben, summieren wir kurz noch mal die Vorzüge dieses Fußballmanagers und Vorgängers von »Kicker«. Glanzpunkt waren die live-berechneten Spielszenen in schnuckeliger Grafik.
Diese zeigten die Schwachpunkte der Mannschaftsaufstellung, bei der die Laufwege jedes Profis im Vorfeld genau festgelegt wurden. Während der Partie konnten Sie wie ein echter Trainer taktische Anweisungen geben. Ganz fehlerfrei war dies jedoch nicht: Es hagelte rote Karten, Spieler nahmen manchmal die Zweikämpfe nicht an und die Spielgeschwindigkeit ließ sich nicht variieren.

Der Kunde ist König

Bei der Entwicklung des Nachfolgers ließen sich die Programmierer nicht nur von der Fachpresse beeinflussen, sie nahmen sich auch die über 2000 Kundenzuschriften zu Herzen. Als erstes musste der namensgebende Kurt weichen. Der kecke, kleine Junge passte den meist reiferen Spielern nicht. Passend dazu wirkt jetzt die gesamte Grafik etwas seriöser: Icons wurden durch Textbuttons ersetzt und grelle Töne aus der Farbpalette gestrichen. Renovierungen nahm man auch bei der Menüführung durch, beispielsweise wurde der Transfermarkt völlig überarbeitet.

Neun Monate

Wer ein völlig neues Spiel erwartet hat, wird wohl enttäuscht sein. Im Großen und Ganzen halten sich die Neuerungen in Grenzen. Besitzer von Kurt müssen nach wirklich neuen Optionen mit der Lupe suchen. Gänzlich unverändert präsentiert sich die Spielgrafik, und mit ihr sind auch viele der haarsträubenden Abwehrfehler geblieben. Die Menüs zeigen sich zwar in neuem Gewand, unter der Oberfläche hat sich jedoch wenig getan. Dies gilt beispielsweise für das Sponso-



Das Mannschaftsmenü sieht zwar aufgeräumter aus als bei Kurt, ist aber immer noch nicht richtig übersichtlich.

JENS ONNEN UND WERNER KRAHE

■ Diese beiden machten den Fußballmanager in Deutschland populär. Ihr Erstlingswerk, der »Bundesliga Manager« (1988), arbeitete noch mit Pulldown-Menüs und einer Spieldarstellung ohne Spieler. Der Nachfolger hieß »Bundesliga Manager Professional« (1991) und brachte den Durchbruch: sinnvolle Icons, packende Spielszenen, optisch gelungener Stadionausbau, Zeitungsberichte mit Spielernoten. Der dritte Teil der Serie, »Bundesliga Manager Hattrick« (1994) genannt, war eher ein Rückschritt. Eine Flut an unnötigen Einstellungsmöglichkeiten und spannungslose Matchgrafik enttäuschten die Käufer. Eine unsägliche Fülle von Bugs verdarb die erste Verkaufsversion des »Bundesliga Manager 97« (1996). Mal davon abgesehen versteckte sich unter der (für die damalige Rechenpower zu) glänzenden Oberfläche nur das Spielprinzip des Vorgängers, der Versuch einer 3D-Spieldarstellung schlug völlig fehl. Onnen und Krahe (die früher immer ihre Geburtstage im Spielverlauf feiern ließen) haben danach Software 2000 verlassen und heart-line gegründet, wo sie ihrem Faible, die Entwicklung von Fußballmanagern, weiter nachgehen.



Mit dem gut bedienbaren Editor lassen sich sogar völlig neue Ligen erstellen.

ring, die taktischen Grundmaßnahmen, die Vertragsverhandlungen und den Aktienmarkt. Heart-line hat dies erkannt und bietet deswegen Besitzern von Kurt eine preiswerte Update-Option an (siehe Kasten).

Der Jugend gehört die Zukunft

Bei Kurt vermissten wir die fehlende Jugendarbeit, jedoch nicht mehr bei dem Kicker Fußball Manager. Von Beginn an finden sich ein paar hoffnungsvolle Talente im Alter zwischen 15 und 17 in Ihren Juniorenmannschaften. Diese gilt es zu fördern, indem Sie in die Jugend investieren, ein Chart zeigt die Qualität der Jugendarbeit im Allgemeinen und genauere Leistungskurven für Ihre auserkorenen Hoffnungsträger. Vergessen Sie aber nicht, die jungen Spunde auch mit Vorverträgen an sich zu binden, sonst werden sie noch von anderen Teams weggelotst. Umgekehrt sollten Sie einen von vier Scouts engagieren, der Ihnen Talente anderer Mannschaften ans Herz legt. Spieler mit Vorvertrag stoßen dann mit 18 in den Profikader. Damit sie auch bundesligatauglich sind, empfiehlt sich der Bau einer Sportschule. Des weiteren lassen sich auf vielfachen Wunsch jetzt doch Imbissbuden und Fanshops auf dem Gelände errichten, was Ihre Merchandising-Einnahmen erhöht. Eine lohnende Investition ist auch das luxuriöse Trainingsgelände.

Wer bereits alles erreicht hat, kann ja auf einen Flugplatz sparen, der ist nämlich alles andere als preiswert.

Live is live

Immer noch äußerst spannend sind die live-berechneten Spielszenen. Endlich ist Ihnen erlaubt, die Spiellänge in zehn Stufen zu bestimmen. Um häufiger siegreich vom Platz zu gehen ist die Raumeinteilung jedes einzelnen akribisch festzulegen. Außerdem dürfen Sie beliebig viele Gegner in Manndeckung nehmen. Neben der Anwendung der bekannten Spieloptionen wie Länge der Pässe oder Härte des Einsatzes dürfen Sie nun auch die Mannschaft vor dem Spiel und in der Pause motivieren. Mit Sätzen wie »Das ist eine schwere Aufgabe« oder »Bei einem Sieg kriegt Ihr einen Tag spielfrei« kann man müde Männer munter machen. Während einer Partie weisen Sie die Spieler über eine Control-Box an, in bestimmte Richtungen zu laufen oder sofort zu schießen. →

Standpunkt

THOMAS WERNER

Als Fan von Kurt bin ich mit den Verbesserungen ganz zufrieden. Nun gut, der Menüstruktur hätten sicherlich noch ein paar Aufräumaktionen gut getan, wenigstens haben die meisten Knöpfe jetzt Namen. Trotzdem erfreue ich mich an der überarbeiteten Aufmachung: Viele Kritikpunkte wurden ausgemerzt, das Spiel ist dadurch noch einen Tick besser, jetzt kann man auch Jugendarbeit betreiben. Besonders lobenswert ist die Update-Möglichkeit für den Preis einer Missions-CD. Nur den Gesamtablauf hätte ich mir straffer, geführter gewünscht, um sich anfangs nicht in den Menüs zu verzetteln. Ansonsten ist der Kicker derzeit das innovativste Produkt seiner Zunft.

PRO & CONTRA

- ↑ Live-Berechnung der Begegnungen
- ↓ Wenig Führung beim Gesamtablauf



Das Stadion sieht nun richtig edel aus, rechts stehen zwei Imbissbuden, um die Zuschauer zu versorgen.

→ Gerade letzteres (auch »Die Brechstange« genannt) kann für eine Wende sorgen.

Neu ist die Möglichkeit, bis zu vier Partien gleichzeitig zu beobachten. Für das Aufteilen des Bildschirms nimmt man zwar eine Winz-Grafik in Kauf, dafür lassen sich die Spiele der Konkurrenz nebenbei betrachten. Dies ist besonders reizvoll im Mehrspieler-Modus: Endlich erlaubt ein Fußballmanager das Spiel von bis zu vier Partizipanten im Netzwerk (und wohl auch im Internet).

Editor und Statistiken

Abgerundet wird das Ganze von einer Fülle an Statistiken, die teilweise beliebig variierbar sind. Wer wissen will, welche Mannschaft bis zum 25ten Spieltag zwischen der 75. und der 90. Minute die meisten Tore geschossen hat, kann dies leicht erfahren. Zudem zeigt eine neue Statistikzeile eine aktuelle Strähne, zum Beispiel »Vier Spiele in Folge ohne Gegentor« an. Da es an einer Lizenz fehlt, sind alle Team- und Fußballernamen fiktiv. Ein leicht bedienbarer Editor wird mitgeliefert: Mit ihm lassen sich nicht nur Namen, sondern auch Wappen, Trikots und vieles mehr ändern. Sogar Europaligen oder neue Pokalwettbewerbe sind machbar.

KURT-UPDATE

■ Als nette Geste erweist sich die Update-Möglichkeit für Besitzer des Vorgängers Kurt. Zwar müssen Sie dafür Ihr Kurt eintauschen, andererseits zahlen Sie dann nur 40 Mark. Um das Angebot wahrzunehmen, schicken Sie bitte Ihre Kurt-CD mitsamt Verrechnungsscheck (oder Bargeld, was wir aber nicht empfehlen) über 40 Mark an folgende Adresse: heart-line Software Vertriebs-GmbH, Kennwort Kicker-Update, Postfach 106120, 40859 Ratingen. Die Aktion läuft bis zum 31.12.99.

Der Online-Manager

Vom dem Kicker Fußball Manager gibt es auch eine äußerst interessante Online-Variante, die aber nicht mit dem Online-Manager auf www.kicker.de zu verwechseln ist (dort stehe ich übrigens gerade auf einem miserablen 60368ten Platz). Im Netz verwalten Sie ein Team gegen andere Teilnehmer und müssen sich dort behaupten.

Während der momentan stattfindende Beta-Test noch umsonst ist, wird das Spiel später eine noch nicht feststehende Summe kosten. Weitere Informationen liefert die Homepage von heart-line: www.heart-line.de. Besitzer älterer Rechner müssen sich keine Sorgen machen: Weder benötigen Sie eine 3D-Karte noch einen schnellen Prozessor. Der Spielablauf verlangsamt sich dann zwar merklich, aber es bleibt in einem erträglichen Rahmen.

(Alex Brante/md)

ALEX BRANTE

Standpunkt

Hm, Kurt hatte mich doch leicht enttäuscht. Selbst nachdem mir halbwegs klar wurde, was ich zu tun habe und die Zwischensequenzen mit dem hässlichen Kürtchen abgestellt hatte, blieb doch ein ziemlich lahmes Spiel übrig. Schaut man auf die Langzeitmotivation (die bei Fußballmanagern so schwerwiegend wie bei kaum einem anderen Genre ist) bietet Anstoss 2 eine ganze Ecke mehr. Dort liegt der Schwerpunkt mehr auf der Trainerkarriere, durch den Wechsel zu anderen Mannschaften kommt Abwechslung rein. All dies darf ich wohl erwähnen, weil sich nach einigen Stunden Spielzeit der Kicker Fußball Manager als eine leicht aufpolierte Version des Vorgängers erweist. Beide Versionen haben ihre Stärken in der knuddeligen Spieldarstellung sowie den sinnvollen Aufstellungsmöglichkeiten. Ein echter Pluspunkt bei der neuen Version sind die Mehrspieler-Partien im Netzwerk, die üblicherweise (nacheinander an einem PC) einfach zu lange dauern.

PRO & CONTRA

- ⊕ Viele und sinnvolle Optionen
- ⊕ Dramatische Spielszenen
- ⊕ Multiplayer-Partien simultan

- ⊖ Zu wenig Neuerungen gegenüber Kurt
- ⊖ Defizite bei der Langzeitmotivation



Wenn die Jugendarbeit Früchte trägt, rücken ein paar wertvolle Spieler auf.

PC PLAYER WERTUNG

Grafik	80
Einstieg	80
Steuerung	80
Sound	70
Komplexität	80
Multi-Player	80
SPIELSPASS	**78**

IMPRESSUM

PC PLAYER

DAS MAGAZIN FÜR COMPUTER-SPIELE

CHEFREDAKTEUR
Manfred Duy (md)
verantwortlich im Sinne des Presserechts

REDAKTION
Roland Austinat (ra), Udo Hoffmann (uh),
Jochen Rist (jr), Martin Schnelle (mash, Leit. Redakteur, kom.),
Stefan Seidel (st), Thomas Werner (tw)

FREIE MITARBEITER
Alex Brante, Oskar Dzierzynski, Henrik Fisch, Markus Krichel,
Monika Lechl, Thierry Miguet, Volker Schütz, Thomas Ziebarth

CHEFIN VOM DIENST
Susan Sablowski

REDAKTIONSASSISTENZ
Stefanie Kußeler

LAYOUT
Martin Parfitt (sen. Art Director), Alexandra Bauer

TITEL
Artwork: Blizzard/Havas Interactive
Gestaltung: Martin Parfitt

FOTOGRAFIE
Josef Bleier

GESCHÄFTSFÜHRUNG
Stefan Moosleitner (verantwortlich für Anzeigen)

ANSCHRIFT DES VERLAGS
Future Verlag GmbH
Rosenheimerstr. 145 h, 81671 München,
Telefon: (0 89) 450 684-0, Telefax: (0 89) 450 684-89,
Internet: www.pcplayer.de

ANZEIGENVERKAUF
Anzeigenverkaufsleitung:
Christoph Knittel, Tel. (0 89) 450 684-41,
ANZEIGEN-DISPOSITION
Bettina Weigl, Tel. (0 89) 450 684-48

PRODUKTIONSLEITUNG
Brigitte Feigel

DRUCKVORLAGEN UND GRAFIKEN
Journalsatz GmbH, Gruberstraße 46b, 85586 Poing

VERTRIEBSLEITUNG
Gabi Rupp

VERTRIEB
MZV, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG
Breslauer Str. 5, Postfach 11 23, 85386 Eching, Tel. 089/319060

DRUCK
Mohndruck Graphische Betriebe GmbH,
Carl-Bertelsmann-Str. 161, 33311 Gütersloh

Multi-Cover ® ges. geschützt
U.E. Sebald Verpackungen GmbH, Nürnberg

ISSN-Nummer 0943-6693 – PC Player

SO ERREICHEN SIE UNS:
Abonnementverwaltung:
PC Player Abo-Verwaltung, CSJ, Postfach 140220, 80452 München
Tel.: (089) 209 59 138, Fax: (089) 200 28 122 E-Mail: future@csj.de

Bankverbindung: Postbank München, BLZ: 700 100 80, Konto: 405 541 807
Abonnementbestellung Österreich:
Alpha Buchhandels GmbH, Neustiftgasse 112, A-1070 Wien;
Tel.: (02 22) 522 63 22, Fax: (02 22) 522 63 22-20
Abonnementbestellung Schweiz:
Thali AG, Industriestrasse 14, CH-6285 Hitzkirch
Tel.: (041) 917 01 11, Telefax (041) 917 28 85
Einzelheftbestellung:
PC Player Leserservice, CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Tel.: (089) 202 402-50, Fax: (089) 200 281-22
Bestellung nur per Bankeinzug oder gegen Verrechnungsscheck möglich

Rennspiel für Fortgeschrittene und Profis

Nascar 3

■ **Hersteller:** Papyrus/Havas Interactive ■ **Testversion:** Beta vom September '99 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Englisch ■ **Multi-Player:** bis 32 (Netzwerk, Internet) ■ **3D-Grafik:** Direct3D, OpenGL ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/166, 32 MByte RAM, 3D-Karte ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium II/400, 64 MByte RAM, 3D-Karte, Lenkrad

Trotz der Tatsache, dass Stock-Car-Rennen in unseren Gefilden etwa so bekannt und beliebt sind wie Cricket, gibt es sie doch: die eingschworene PC-Fangemeinde.



Kommt zwar nicht oft vor, aber wenn Sie einmal in eine Massenkarambolage verwickelt sind, suchen Sie besser nach einem neuen Sponsor. (Beide Bilder Direct3D, 1024x768)

Nascar-Rennen haben in den USA etwa einen solchen Zulauf wie hierzulande das Fußball-WM-Endspiel. Aufgabe der abgebrühten Rennfahrer ist es, über etliche Runden hinweg in dicken Stock-Car-Boliden auf einer meist ovalen Piste zu brettern. Vorlage von »Nascar 3« ist die 99er Saison, mit all den Fahrern und ihren mit Werbebannern vollgekleisterten PS-Brocken. Der Schwierigkeitsgrad besteht aus dem Arcade-Modus, der in brenzligen Situationen gerne ein Auge zudrückt, und der realistischen Profi-Einstellung. Bis sie in letzterer eine ruhige Kugel über die Piste schieben, werden sie aber des öfteren an der trockenen Krume der Verzweiflung nagen. Denn selbst harmlose Rempler oder ein zu hartes Einschlagen in die Kurve führen zum unfreiwilligen Kuss der Bande. Für die Langzeitmotivation gibt's den Meisterschaftsmodus, der sich aus drei verschiedenen Ligen zusammensetzt. Seit dem Vorgänger-Produkt hat sich bis auf die 99er Saison nichts geändert. Noch immer gilt es bis zur letzten Runde die Nerven zu behalten und bei etwaigen Remplern das Kreuz zu schlagen. Grafisch begegnet ihnen Nascar sehr altbacken, spielerisch hat sich nichts zum Negativen entwickelt. Die exzellente Fahrphysik wurde zum Glück beibehalten. Von Liebhabern der Serie wird der dritte Teil ohnehin blind aus dem Händlerregal gezogen. **(jr)**



Hilfe, ich kann kein Oval mehr sehen! Auf Watkins Glen gibt's auch mal ne Rechtskurve.

FAKTEN

- Drei Meisterschaften
- 28 Strecken
- Drei Nacht-Strecken
- 99er Nascar-Saison
- Lackier-Werkstatt
- Replay-Funktion

Standpunkt

JOCHEN RIST

Nascar 3 ist glasklar ein Produkt für die seit den Tagen von Indy 500 herangewachsene Fangemeinde. Gelegenheitsfahrer mit Simulationsanspruch, die ab und zu ein paar Runden drehen möchten, sind in einer Formel-1-Simulation aber besser aufgehoben, da das dortige Streckendesign für mehr Abwechslung sorgt. Und die Arcade-Liebhaber hängen sich besser in die Kurven der Need-for-Speed-Reihe. So bleiben nur noch die eingefleischten Nascar-Fans und Simulationspuristen übrig – die aber bekommen genau das, wonach sie suchen: eine astreine Simulation, die fahrerisches Können und Konzentration knallhart auf die Probe stellt.

PRO & CONTRA

- + Herausfordernde Simulation
- + Ideal für Profis
- − Auf die Dauer eintönig
- − Grafisch trist

PC PLAYER WERTUNG

Grafik	50
Einstieg	70
Steuerung	80
Sound	70
Komplexität	50
Multi-Player	70
SPIELSPASS	71

Die PC PLAYER braucht Verstärkung

Haben Sie jede Menge Ahnung von PC-Spielen? Beherrschen Sie dank Ihrer abgeschlossenen Schulausbildung sowohl die deutsche als auch die englische Sprache? Verfügen Sie über einen lockeren Schreibstil, mit dem Sie auch komplizierte Sachverhalte verständlich rüberbringen können? Arbeiten Sie gerne sowohl team- als auch terminorientiert – und das manchmal bis in die Puppen? Wenn Sie all diese Fragen frohen Herzens bejahen können, stressresistent sind und es ohnehin schon immer Ihr sehnlichster Wunsch war, für die PC Player zu arbeiten, dann sollten Sie unbedingt weiterlesen.

Die PC Player sucht zum nächstmöglichen Zeitpunkt eine/n

Redakteur/in zur Festanstellung

Bitte geben Sie in der Bewerbung Ihre bevorzugten Spiele-Genres an und legen Sie zwei Probeartikel bei, von denen zumindest einer ein Spieletest sein sollte.
Im Gegenzug bieten wir einen modernen Arbeitsplatz im Herzen Münchens und eine ausbaufähige Position bei einem der führenden Unternehmen in der Spielezeitschriftenbranche – und zwar inmitten eines unkonventionellen, netten Redaktionsteams.

Ihre Bewerbung (bitte keine E-Mail) senden Sie an folgende Adresse:

Future Verlag GmbH
Redaktion PC Player
z. Hd. Manfred Duy
Rosenheimer Strasse 145h
81671 München



Hätten Sie auch gerne so ein kleidsames T-Shirt? Dann machen Sie es doch gleich zu Ihrer Arbeitskleidung!

Actionspiel für Einsteiger

Pilot

■ **Hersteller:** GT Value ■ **Testversion:** Verkaufsversion 1.0 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Englisch ■ **Multi–Player:** - ■ **3D-Grafik:** – ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/166, 20 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium/200MMX, 32 MByte RAM

Dieses Spiel aus der Budgetline von GT Interactive erinnert an längst vergangene Zeiten: »Pilot« ist nämlich ein waschechter Vertikalscroller. So weit, so schön. Leider ist die Steuerung Ihres kleinen Raumschiffes recht träge und die Schussfrequenz ziemlich gering; das ging schon vor etlichen Jahren in »Xenon Megablast« zu seligen Amigatagen viel besser und schneller. Sie können Ihren Spielstand nicht speichern, sondern müssen sich für jeden der 15 Level ein neues Passwort merken. Ansonsten sammeln Sie Power-ups auf, die Ihre Feuerkraft verstärken. **(mash)**



Traurige Grafik mit traurigen Schiffen und Explosionen.

PC PLAYER WERTUNG
SPIELSPASS 23

Geschicklichkeitsspiel für Einsteiger

Dionakra

■ **Hersteller:** GT Value ■ **Testversion:** Verkaufsversion 1.0 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multi-Player:** – ■ **3D-Grafik:** – ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/166, 20 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium/200MMX, 32 MByte RAM

Ebenfalls für wenig Geld erhalten Sie von GT Value diesen »Breakout«-Klon, in dem Sie mit einem Schläger einen Ball im Spielfeld halten müssen, der von Steinen abprallt und diese dabei zerstört. Jeder der 50 Level ist zu Ende, wenn alle Steine zerbröselt wurden. Jaja, ich weiß, das Spielprinzip ist uralt und in tausend Shareware-Sammlungen zu haben. Trotzdem geht eine süchtigmachende Faszination von »Dionakra« aus. Allerdings ist dieses Vergnügen nach einem verregneten Nachmittag auch schon wieder vorbei Für den geringen Preis und die nett gemachte Musik können Sie jedoch einen Blick riskieren. **(mash)**



Wie viele lustige Power-ups!

PC PLAYER WERTUNG
SPIELSPASS 55

Top oder Flop

Jeder Redakteur darf an dieser Stelle per Daumenwertung ausdrücken, ob ihn ein Spiel privat interessiert. Diese Wertungen sind völlig subjektiv und spiegeln daher auch Genrevorlieben wieder. Bei Ausgaben mit einem umfangreichen Testteil beschränken wir uns auf die wichtigsten Titel.









Spielename	Genre	Punkte	ROLAND AUSTINAT	MANFRED DUY	UDO HOFFMAN	JOCHEN RIST	MARTIN SCHNELLE	STEFAN SEIDEL	THOMAS WERNER
NHL 2000	Sportsimulation	90	👍	👍	👍	👍	👍	👉	👍
Age of Empires 2	Strategie	88	👍	👍	👉	👍	👍	👉	👍
Driver	Rennspiel	86	👍	👉	👍	👍	👍	👉	👍
Panzer General 4	Strategie	86	👉	👍	👍	👉	👍	–	👍
Homeworld	Strategie	85	👉	👍	👍	👍	👉	–	👍
Shadow Company	Strategie	84	👍	👍	👍	👉	👍	–	👍
C&C 3: Tiberian Sun	Strategie	83	👉	👍	👉	👉	👍	👉	👍
Rainbow Six: Rogue Spear	Strategie-Action	83	👉	👉	👍	👍	👍	👉	👍
Trickstyle	Rennspiel	79	👉	👉	👍	👍	👉	👉	👉
Kicker Fußball Manager	Wirtschaftssimulation	78	👉	👍	👉	👎	👉	👉	👍
Might & Magic 7 deutsch	Rollenspiel	78	👉	👍	👉	👎	👉	👉	👉
Legacy of Kain: Soul Reaver	Action-Adventure	77	👍	👉	👍	👉	👍	👍	👉
Abomination	Action-Strategie	75	👉	👍	👉	👉	👉	–	👉
Nascar 3	Rennspiel	71	👉	👉	👉	👉	👍	👉	👎
Raschkes Doppelkopf	Kartenspielsimulation	71	👎	👉	👎	–	👎	–	👎
Flight Unlimited 3	Flugsimulation	70	👉	👎	–	👉	👍	–	👉
Gulf War: Operation Desert Hammer	Action	69	–	👎	–	–	👉	👉	👎
Prince of Persia 3D	Action-Adventure	67	👉	👉	👉	👉	👉	👉	👉
Amerzone	Adventure	65	👉	👉	👉	👉	👉	👎	👎
Sinistar: Unleashed	Action	61	👉	👎	👉	👉	👉	👉	👎
Dionakra	Geschicklichkeit	55	👍	👍	–	–	👉	👉	👎
Biing 2	Wirtschaftssimulation	50	👎	👎	👎	👎	👎	👎	👎

Was soll ich spielen?

Aktuelle Empfehlungen der Redaktion

Action



SPIELENAME	WERTUNG	TEST IN
System Shock 2	92	10/99
Outcast	86	8/99
Shadow Man	85	10/99

Action-Adventures



SPIELENAME	WERTUNG	TEST IN
Half-Life	92	12/98
Descent 3	89	8/99
X-Wing Alliance	85	5/99

Adventures & Rollenspiele



SPIELENAME	WERTUNG	TEST IN
Baldur's Gate	85	2/99
Discworld Noir	82	7/99
Quest for Glory 5	78	3/99

Rennspiele



SPIELENAME	WERTUNG	TEST IN
Driver	86	11/99
Need for Speed 4	85	8/99
GP 500	79	10/99

Simulationen



SPIELENAME	WERTUNG	TEST IN
Falcon 4.0	90	2/99
Mechwarrior 3	86	7/99
F22 Lightning 3	77	8/99

Sport (Action)



SPIELENAME	WERTUNG	TEST IN
FIFA 99	92	1/99
Links LS 99	92	11/99
NHL 2000	90	2/99

Strategie (Echtzeit)



SPIELENAME	WERTUNG	TEST IN
Age of Empires 2	88	11/99
Shadow Company	84	11/99
C&C 3	83	11/99

Strategie (Runden)



SPIELENAME	WERTUNG	TEST IN
Jagged Alliance 2	87	6/99
Panzer General 4	86	11/99
Heroes of M&M 3	85	6/99

Wirtschaft & Aufbau



SPIELENAME	WERTUNG	TEST IN
Civilization Call to Power	88	5/99
Die Siedler 3	85	1/99
Rollercoaster Tycoon	83	4/99

Hall of Fame



Panzer General

Anfang 1995 startete die Strategieschmiede SSI mit ihrem »Panzer General« eine Frühjahrsoffensive, die es in sich hatte. Wer bislang dachte, anspruchsvolle militärische Taktikspiele müssten stets ein pfundschweres Regelwerk vor sich her schieben, wurde hier eines Besseren belehrt.

Anfang der 90er Jahre existierten zwei Gattungen rundenbasierter Strategiespiele. Da gab es die einsteigerfreundlichen Gesellen wie etwa die legendäre »Battle Isle«-Serie aus dem Hause Blue Byte, die in aller Regel einen futuristischen Einschlag hatten. Zum zweiten waren da die historisch akkuraten Militärgeschosse à la »Battleground«, die zumeist an einem unverdaulichen Regelwerk und einer überkomplizierten Bedienbarkeit litten. Dies änderte sich mit dem »Panzer General« schlagartig, denn er führte zusammen, was sich bislang nicht vereinigen ließ: Ein überschaubarer, aber an taktischen Finessen überreicher Spielverlauf verschmolz aufs Vortrefflichste mit einer waffenhistorisch korrekt wiedergegebenen Hintergrundgeschichte, deren Thema - wie konnte es anders sein - der Zweite Weltkrieg war.



Im Einkaufsmenü konnten Sie Ihre Prestigepunkte in Boden- und Lufteinheiten verwandeln, Marinestreit-

Revolutionär war die Übernahme der immer kampfstärker werdenden Einheiten in die nachfolgenden Szenarien der fünf Kampagnen, ein weiterer Volltreffer gelang mit der dabei zum Zuge kommenden Waffentechnik: Die rund 200 Truppengattungen standen erst am historisch korrekten Stichtag zur Verfügung. Dies bedeutete beispielsweise, dass die Achsenmächte zu Anfang über die schwächsten, später aber über die besten Panzertypen verfügten. Für Dynamik sorgte eine sehr knappe Rundenvorgabe, innerhalb der strategische Ziele besetzt werden mussten. Durch Eroberungen bekamen Sie Prestigepunkte, die in den Kauf, einen Upgrade oder die Reparatur Ihrer Einheiten flossen.

Dass der Panzer General zum meistverkauften militärischen Strategiespiel überhaupt avancierte, lag aber wohl vor allem daran, dass er trotz der hohen taktischen Anforderungen einfach bedienbar und das Handbuch erfreulich dünn war. Logisch, dass bald darauf eine wahre Heerschar ähnlich benannter und gestrickter Kameraden (»Allied General«, »Fantasy General«, »Dynasty General« ...) die heimischen Monitore eroberte: Den jüngsten Spross der fortpflanzungsfreudigen Familie können Sie auf Seite 140 bewundern - er nennt sich »Panzer General 4 Western Assault«. **(md)**



Bei Schusswechseln wurden kleine Animationen eingeblendet, die allerdings keinerlei Einfluss auf den Gefechtsausgang hatten und sich Gott sei Dank abstellen ließen.



Offiziell ist der Panzer General nicht mehr erhältlich. Ersatzweise sollten Sie die Grabbeltische der Softwarehändler durchkämmen. Mit etwas Glück finden Sie ihn dort für 20 Mark in der Green-Pepper-Serie von Novitas.

INDIZIERT!

Die erste Version von Panzer General wurde hierzulande aufgrund des missverständlichen Handbuchs indiziert, spätere Versionen (wie die hier vorgestellte) erhielten ein überarbeitetes Handbuch und eine USK-Freigabe ab 16 Jahren.

Panzer General

- **Erstveröffentlichung:** 1995
System: DOS, Windows 95, Macintosh, PlayStation
- **Hersteller:** SSI
- **Historisch wertvoll, weil ...:**
... ihm die perfekte Symbiose aus anspruchsvoller Strategie, historischer Authentizität und einsteigerfreundlicher Bedienbarkeit gelang.



Sparschwein

Auch in diesem Monat finden sich in den Herstellerlisten wieder jede Menge Schnäppchen. Lesen Sie hier, wie viel Sie wo sparen können.

Großoffensiven



Nur eine kleine Auswahl aus dem Schnäppchenangebot von CDV.

Was bekommt man heute schon für zehn Mark - Essen gehen im Restaurant wohl nicht, aber 1000 Gummibärchen sind noch drin. Mögen Sie keine Gummibärchen, können Sie Ihren Schein in die Low-Budget-Offensive von CDV stecken. Die deutsche Firma bietet in Zusammenarbeit mit dem Publisher Swing insgesamt 24 ältere Programme an, die sich durch den Spottpreis von 9,95 DM auszeichnen. Unter Titeln wie »Have a N.I.C.E Day«, »Flight Unlimited«, »Seven Kingdoms«, »BIING!«, »Kaiser Deluxe«, »Vangers« oder »Mad TV 2« mag das eine oder andere Spiel stecken, das auch Ihnen noch lohnend erscheint.



Von ausländischen Firmen frisch auf den Tisch: die Spielesammlung Play the Games Vol. 2

Ein echtes Low-Budget-Kraftpaket ist die Spielesammlung »Play the Games Vol. 2«, bei der die drei Branchenriesen Electronic Arts, Infogrames und Eidos wieder zusammengearbeitet haben. Einige der 15 Werke sind fast brandneu (zuvorderst »Superbike WCS«) oder sehr komplexe Titel, die eine längere Beschäftigung verlangen und auch angemessen belohnen (»Warhammer: Dark Omen« oder »Deathtrap Dungeon«), der Medienliebling Lara Croft (»Tomb Raider 2«) gibt ebenso ein Gastspiel wie der Vorgänger des momentan so erfolgreichen C&C3 (»Command & Conquer 2: Alarmstufe Rot«). Unser Tipp daher ganz eindeutig: Kaufen!

Zusatz-CD und Königs-Edition



Die erste Missions-CD zu Siedler 3 nun zu einem wirklich netten Preis.

Blue Byte frönt regelmäßig der Unsitte, Zusatz-CDs für ihren Massenerfolg »Siedler 3« zu einem viel zu hohen Preis anzubieten, wie wir auch in unserem aktuellen Spieletest des Siedler 3-Addons: »Das Geheimnis der Amazonen« schildern.

Immerhin: Ein halbes Jahr nach der Veröffentlichung gibt es jetzt die erste Zusatz-CD zum Sparpreis von 20 Mark. Der Überraschungserfolg des vergangenen Jahres war zweifelsohne das Strategiespiel »Anno 1602« von Sunflowers. Wer bis jetzt noch nicht gekauft hat, erhält hier eine letzte Chance: Mit der Königs-Edition (Ur-Anno + Missions-CD + einige neuen Extra-Level für 60 Mark) kann man mehr als zufrieden sein. **(uh)**



Die königliche Edition von Anno 1602; wer hätte gedacht, dass es auch adelige Schachteln gibt?

Unreal und andere Grausamkeiten

Drei schockierende Titel in einer Sammlung: Das »Trio Infernale« von Virgin Interactive enthält zum ersten den 3D-Shooter »Unreal«, der noch immer durch seine Grafik auffällt. Zum zweiten das chaotische »Carmageddon 2 - Carpocalypse Now«, das selbst in der überarbeiteten deutschen Version noch recht blutig ist. Und zum dritten das Horror-Actionadventure »Resident Evil«, das vor allem auf der PlayStation sehr erfolgreich war.

Auch schockierend, aber aus völlig anderen Gründen, ist das verbilligte »Land der Hoffnung«, bei dem wir trotz der Ermäßigung einen Kauf nicht unbedingt empfehlen. Ebenfalls noch ins Gruselthema passt der Titel »Alone in the Dark 3«. Schon etwas älter, für Fans aber ok.



Schockierend: drei schicke Gruseltitel für 60 Mark.

Sparschwein-Liste

Damit Sie in Zukunft immer auch ältere preisgÅnstige Wiederveröffentlichungen auf einen Blick parat haben, bringen wir ab sofort die wichtigsten Titel und Kompilationen in dieser nützlichen Liste.

Aktuelle Budget-Titel

Titel	Genre	Test in Ausgabe	Hersteller	Wertung	Preis	Player-Kauftip
Age of Empires	Strategie	12/97	Microsoft	86	50 Mark	
Baphomets Fluch	Adventure	10/96	Virgin	80	25 Mark	
Baphomets Fluch 2	Adventure	10/97	Virgin	84	25 Mark	
Bleifuss 2	Rennspiel	11/96	Virgin	70	25 Mark	
Dark Reign	Strategie	11/97	Activision	85	20 Mark	
Dethkarz	Rennspiel	12/98	Infogrames	80	30 Mark	
Diablo + Hellfire	Rollenspiel	2/97	Sierra	85	40 Mark	
Die by the Sword	Action	5/98	Interplay	78	30 Mark	
Dungeon Keeper Gold	Strategie	12/97	Electronic Arts	76	30 Mark	
Eastern Front	Strategie	12/97	Empire	80	30 Mark	
European Air War	Flugsimulation	12/98	Microprose	84	50 Mark	
Fallout 2	Rollenspiel	1/99	Interplay	85	50 Mark	
Forsaken	Action	5/98	Acclaim	83	40 Mark	
Grand Prix 2	Rennspiel	9/96	Microprose	84	30 Mark	
Grand Prix Legends	Rennspiel	11/98	Sierra	84	45 Mark	
H.E.D.Z.	Action	11/98	Hasbro Interactive	70	40 Mark	
Heretic 2	Action	1/99	Activision	82	25 Mark	
Heroes of Might and Magic 2	Strategie	1/97	Ubi Soft	75	40 Mark	
Hexen 2	Action	12/97	Activision	75	25 Mark	
Incubation	Strategie	11/97	Blue Byte	79	40 Mark	
Kurt	Wirtschaft	3/99	heartline	81	35 Mark	
Links LS 1998	Sport	10/97	Eidos	75	35 Mark	
Mechwarrior 2: Mercenaries	Action	12/96	Activision	70	20 Mark	
Oddworld: Abe's Exxodus	Action-Adventure	1/98	GT Interactive	80	40 Mark	
Red Baron 2	Flugsimulation	2/98	Sierra	76	25 Mark	
Schleichfahrt	Action	12/96	Blue Byte	78	25 Mark	
Seven Kingdoms	Strategie	12/97	CDV	75	10 Mark	
Shadows of the Empire	Action	11/97	LucasArts	78	40 Mark	
Speedbusters	Rennspiel	2/99	Ubi Soft	84	25 Mark	
Ultimate Race Pro	Rennspiel	2/98	Microprose	79	27 Mark	
Versuchung, Die	Adventure	6/98	THQ	78	45 Mark	
Zork: Der Gro·inquisitor	Adventure	1/98	Activision	76	30 Mark	

Aktuelle Spielesammlungen

Titel	Inhalt	Hersteller	Preis	Player-Kauftip
Command & Conquer Megabox	C&C: Der Tiberiumkonflikt, Missions-CD Der Ausnahmezustand	Westwood	30 Mark	
Gabriel Knight Mysteries	Gabriel Knight 1 + 2	Sierra	40 Mark	
Gold Games 3	Tomb Raider, Links LS 98, Flying Corps, Panzer General 3D, Imperialismus, War Wind 2, Bundesliga Manager 97 Gold, Virtua Fighter 2, P.O.D., Subculture, World Football, G-Nome, Joint Strike Fighter, Pro Pinball, Timeshock, Soldiers at War, Have a Nice Day, Demon World, Pazifik Admiral, Warbirds, Biing!	TopWare	30 Mark	
Play the Games, Vol.1	KKND 2, Bleifuss Fun, Floyd, NHL Powerplay 98, Bleifuss Rally, Fifa 98, C&C 1, Dungeon Keeper 2, Lands of Lore 2, Industriegigant, Fifa Soccer Manager, Need for Speed 2, Nuclear Strike, F22 ADF, Seven Kingdom	Infogrames/ Electronic Arts	65 Mark	
Play the Games, Vol.2	C&C, Warhammer: Dark Omen, Sid Meier`s Gettysburg, Superbike WCS, Future Cop L.A.P.D., Heart of Darkness, V-Rally, Herrscher der Meere, Airline Tycoon, Die SchlÅmpfe, Gangsters, Tomb Raider 2, Deathtrap Dungeon, Flight Unlimited 2, World League Soccer '98	Infogrames/ Electronic Arts	70 Mark	
Trio Infernale	Unreal, Carmageddon 2, Resident Evil	Virgin	60 Mark	



Der Weg ist das Ziel

Heilige Telefonnummer, hilf. Von der Not, ein Programm, so staubtrocken wie ein Politiker, möglichst erfrischend zu umschreiben.

15.00 Uhr: Da sitze ich nun inmitten von Tonnen von Papier und leeren Kaffeetassen. Wohin das müde Auge blickt, überall unaufgeräumte Schreibtische und Pressemappen. Klar, wir ziehen ja um. Und dann war da ja noch diese ECTS. Einem gesitteten Arbeitsprozess ist das nicht gerade förderlich. Und was wird aus der bizarren Anwendung, die seit vielen Jahren eine feste Rubrik in unserer Zeitschrift ist, sozusagen eine altehrwürdige Tradition? Vor Stunden schon überreichte mir der hämisch grinsende Manfred die »Talk Show«. Wieder so ein Telefonregister, nur diesmal mit dem Clou, dass bei zehn Städten auch noch verwaschene Straßen zur jeweiligen Adresse eingeblendet werden. Na großartig.

15.30 Uhr: Beim Hersteller angerufen. Die haben Ärger mit Haus & Grund, weil dieser Verein in den Fotos eine Persönlichkeitsverletzung der Hauseigentümer sieht. Der Pressesprecher schickt mir ein Fax mit Gerichtsliteratur und Auszügen aus der Tagespresse. Nicht sehr belebend.

16.00 Uhr: Kollege Schnelle hat nix zu tun. Ständig schlendert er grinsend vorbei und erzählt, dass er heute abend in dieser oder jener Bar mit seinem Bruder zum Kampftrinken geht. Ob ich nicht mitkommen will? Schlagen wir doch mal schnell bei Talk Show nach, wie die Pinte überhaupt ausschaut - hmmm, ziemlich verwaschen, also lieber nicht.



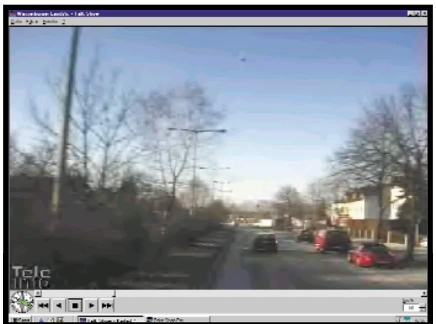
Ruck-zuck liefert die »Talk Show« Telefonnummern und einen Stadtplan. Das ist wirklich erstaunlich.

17.00 Uhr: Die neue Chefsekretärin macht Inspektionstour. »Wie sieht's denn hier aus? Ich bin schockiert! In den neuen Räumen muss immer peinlichst Ordnung herrschen. Am besten so ordentlich wie das Programm, das ich da auf Ihrem Bildschirm sehe.« Also schau ich erneut bei Talk Show nach, um zu überprüfen, ob sie auch ihren Gehweg fegt.

18.00 Uhr: Manfred macht Vorschläge: »Schreib doch über Diebe, denen durch die Talk Show die Arbeit erleichtert wird. Etwa so: Wählen Sie Ihren Bruch bequem am PC aus!« Selber will Manfred diese Idee nicht ausarbeiten, denn er trifft sich nun mit seiner Freundin. Bye, bye, Baby.

19.30 Uhr: Ich verfasse ein fiktives Interview mit dem Geschäftsführer von Haus & Grund, in dem er erklärt, warum er gegen dieses Programm ist. Wenn das so veröffentlicht wird, bekomme ich höchstwahrscheinlich ein Gerichtsverfahren wegen Beleidigung an den Hals, werde gefeuert oder gleich beides.

20.00 Uhr: Mist. Der Kaffee ist alle, die Küche schmutzig. Warum um Himmels Willen bin ich nicht U-Bahn-Fahrer oder Pförtner geworden? Keine Sorgen, kein Abgabestress. Nein, der vornehme Herr Hoffmann musste ja unbedingt Redakteur werden. Zur Belohnung darf er sich nun mit muffigen Datenbanken beschäftigen.



So sehen die Fotos aus. Das ist außerordentlich inspirierend.

21.00 Uhr: Die heilige Telefonnummer erscheint mir nächtens in einer Vision und gibt Anregungen. »Du mußt die Sache völlig anders angehen.« Die Erleuchtung durchdringt mich völlig.

21.45 Uhr: Endlich fertig. Aber was wird Manfred dazu sagen? Wird er die Güte, die Inspiration dieses lyrischen Werks erkennen oder wird er den Artikel in die nächste Tonne treten - und mich gleich hinterher? **(uh)**

Talk Show

Hersteller: TeleInfo
Preis: ca. 50 Mark
Hardware-Minimum: 486/66, 32 MByte RAM, Windows 95/98
Praktischer Nutzen: Muss wohl irgendwie vorhanden sein.
Originalitätsfaktor: Auf dem verwaschenen Foto oben befindet sich auch meine Wohnung.
Mögliche Folgeschäden: Trübe Gedanken.
Das PC-Player-Fazit: Begeistert versinken wir im Adressenrausch.



Die Wegbereiter

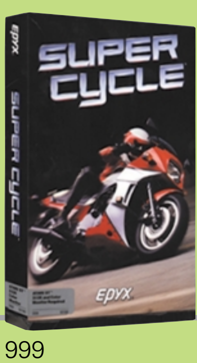
Jeder kennt Westwood Studios als Schöpfer der erfolgreichen »Command & Conquer«-Serie. Viele wissen jedoch nicht, dass einige ihrer anderen Lieblingsspiele ebenfalls von den Entwicklern aus Las Vegas stammen.

Bricht momentan alle Verkaufsrekorde: Command & Conquer: Tiberian Sun.

Westwood-Titel im Überblick

Die schiere Anzahl von Westwood-Titeln ist erstaunlich, und die folgende Liste hält sicher die eine oder andere Überraschung parat. In der Zeit vor Command & Conquer erschienen die meisten Titel zunächst in den USA und erst ein paar Monate später in Deutschland. Die angeführten Veröffentlichungsdaten sind die US-Termine.

1986 Westwood wird gegründet. In den ersten Monaten hält sich die Firma mit Kommissions-Jobs und Konvertierungen erfolgreich über Wasser. Alle in diesem Jahr erschienen Titel werden Hits.



Temple of Apshai Trilogy
Publisher: Epyx

World Games
Publisher: Epyx

Super Cycle
Publisher: Epyx

Roadwar 2000
Publisher: SSI

1987 Verstärkte Kooperation mit SSI. Westwood zeigt echte Stärken im Rollenspielbereich. Auch die »Games«-Serie für Epyx wird fortgesetzt.

Roadwar Europe
Publisher: SSI

Phantasie 3: The Wrath of Nikodemus
Publisher: SSI

Winter Games
Publisher: Epyx

Blackjack Academy
Publisher: Micro Illusions



Century 23 Computers, eines der ersten Computerfachgeschäfte in Las Vegas, war 1985 der beliebteste Treffpunkt für Programmierer und User gleichermaßen. Ein damals 21-jähriger Designer namens Brett Sperry war dort regelmäßig anzutreffen. Er entwickelte ein freundschaftliches Verhältnis zu einem der Verkäufer, einem Studenten namens Louis Castle, der sich mit diesem Job sein Studium finanzierte.

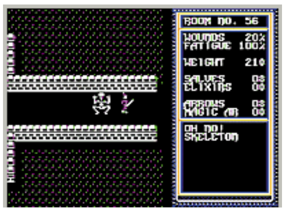
Am Anfang war der Drucker

Die Gründe für den Beginn dieser Freundschaft waren aus Sperrys Sicht eher praktischer Natur. Als schlecht verdienender Programmierer konnte er sich nämlich keinen Drucker leisten, während der Student einen solchen besaß. Es stellte sich allerdings schnell heraus, dass Castle neben dem Drucker auch eine Reihe andere Vorzüge aufzuweisen hatte, nicht zuletzt ein erstaunliches Talent zum Programmieren. Wenige Monate später bekam Perry einen Auftrag von Epyx Games für ein Spiel namens »Temple of Apshai«, den er unmöglich alleine zu Ende bringen konnte. Epyx wollte Versionen für den Commodore 64 und den Apple II. Außerdem war das Spiel als Trilogie ausgelegt. Sperry und Castle wurden ein Team, Westwood war geboren.

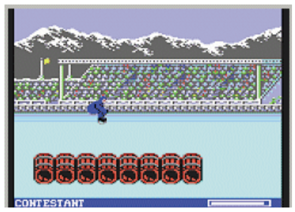
Temple of Apshai wurde nach damaligem Standard ein Hit, und Epyx merkte schnell, dass man ein Top-Team →



Das erste richtige eigene Büro: 1987 zogen Brett Sperry (links) und Louis Castle (rechts) in das erste richtige Büro. Fortan war Westwood im Atrium-Bürogebäude zu finden.



Das Spiel, mit dem alles begann. Die Temple-of-Apshai-Trilogie war der erste von Westwood entwickelte Titel.



Altgediente Computerspieler denken wehmütig an die Daumenkrämpfe zurück, die das Joystick-Rütteln bei World Games verursachte.

»Sperry und Castle wurden ein Team – Westwood war geboren.«

1988 Westwoods Popularität steigt. Activision und Electronic Arts sichern sich Verträge mit den Wunderkindern aus Las Vegas.

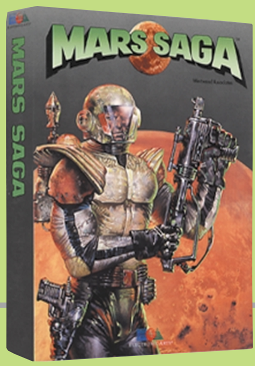
Questron 2
Publisher: SSI

War Game Construction Set
Publisher: SSI

The Mars Saga
Publisher: Electronic Arts

Mines of Titan
Publisher: Activision/Infocom

Battle Tech
Publisher: Activision/Infocom



1989 Ein eher durchwachsenes Jahr. Der Erfolg von AD&D: Hillsfar hält sich in Grenzen, auch California Games kann nicht an die Erfolge der Vorgänger anknüpfen. Konsolenspiele werden ein Thema.

Hillsfar
Publisher: SSI

California Games
Publisher: Epyx

Vindicator
Publisher: Tengen

Circuit's Edge
Publisher: Activision/Infocom

Nightmare on Elm Street
Publisher: Monarch

Dragonstrike
Publisher: SSI



Interview mit Brett Sperry

1986 gründete der damals 21-jährige selbstständige Programmierer zusammen mit seinem Freund und Kollegen Louis Castle das Unternehmen Westwood Studios (damals Westwood Associates). Bereits während seiner Studienzeit machte er Spiele für den Apple II. Wie so viele erfolgreiche Designer brachte er sich das Programmieren selbst bei. Er studierte Architektur und Psychologie an der University of Arizona.



Westwood-Mitgründer Brett Sperry im Jahre 1988 ...

... und gut zehn Jahre später.

PC Player: Wann und wo begann Deine Faszination durch Computerspiele?
Brett Sperry: In den frühen Achtzigern mit dem Spielhallenhit »Missile Command« von Atari. Ich wurde so gut, dass ich für 25 Cents stundenlang spielen konnte. Ich dachte damals gar nicht darüber nach, selbst Spiele zu machen. Ich wollte nur für den Rest meines Lebens ein schamloser Spielhallensüchtiger sein. Dann entdeckte ich den Apple II, und Programmieren wurde zu meiner neuen Sucht. Weil mir ständig der Speicher ausging (satte 8 K), lernte ich Assembler und programmierte Anwenderprogramme, Musik, Grafiken und natürlich Spiele.

PC Player: Wann hast Du das erste Mal in Deinem Leben damit Geld verdient?
Brett: 1983 unterrichtete ich in meiner High School Informatik. Ich war damals selbst noch ein Schüler dort. Dafür durfte ich dann deren Computerlabor benutzen. Bezahlt wurde ich zum ersten Mal für eine Konvertierung von Dragonfire von einer Konsole auf den Apple II.

PCP: Wer hat denn nun das Echtzeitgenre wirklich erfunden?
Brett: Darüber gibt es verschiedene Meinungen. Wenn ein Echtzeit-Strategiespiel aus einer Überkopfperspektive gespielt wird, wenn Rohstoffe verwaltet werden, wenn Armeen gebildet und Kriege geführt werden, dann könnte man durchaus sagen, dass Dune 2 das erste Spiel dieser Art war. Obwohl man einige dieser Elemente auch schon vorher in anderen Spielen finden konnte. Ist ja auch egal. Mein Ziel war es, Echtzeit-Aktionen in Spiele zu integrieren. Zuerst haben wir das mit Eye of the Beholder versucht. Dann dachte ich mir, dass Strategiespiele besser dazu geeignet wären, aber die Dinger waren damals einfach zu kompliziert. Es dauerte Stunden, bis man damit zurande kam. Dune 2 räumte mit dem Vorurteil auf, dass Strategiespiele aus hunderten von Statistiken und komplexem Micromanagement bestehen müssen. Es war das erste Spiel seiner Art, in dem man das Geschehen mit der Maus kontrollieren konnte.

»Ich möchte Spiele machen, die so fesselnd sind, dass sie den User die Welt vergessen lassen.«

PC Player: Hast Du eine eigene Philosophie, wenn es um die Entwicklung von Spielen geht?
Brett: Ich möchte unterhalten, begeistern und herausfordern. Das erreicht man mit einfachen Mitteln: Benutzerfreundlichkeit, Spielbalance, spannende Story und gute Grafiken. Während der Entwicklung frage ich mich, ob ich für dieses Spiel 50 Dollar hinlegen würde. Solange die Antwort »Ja« lautet, bin ich auf dem richtigen Weg.

PC Player: Welche Pläne hast Du für die Zukunft?
Brett: Zunächst einmal Renegade. Spieler können hier direkt in die Schlachten eingreifen, die sie bisher nur aus der Vogelperspektive sehen konnten. Außerdem trage ich schon seit sieben Jahren eine Idee in meinem Kopf herum, mit deren Umsetzung ich jetzt begonnen habe. Das Projekt erstreckt sich über mehrere Genres und testet die Grenzen der verfügbaren Technologie und Programmiersprachen. Vielleicht finde ich heraus, dass die Zeit dafür noch nicht reif ist, aber versuchen werde ich es trotzdem.

Westwood Titel im Überblick

1990 Das Edutainment-Jahr. Gleich drei Lernspiele erscheinen unter dem Walt-Disney-Label. Auch hier setzt man neue Maßstäbe. 400 000 Kopien werden verkauft - absoluter Rekord für das Genre.

Dragon Strike
Publisher: SSI

Donald's Alphabet Case, Goofy's Railway Express, Mickey's Runaway Zoo
Publisher: Walt Disney

Battle Tech 2
Publisher: Activision

Pacmania
Publisher: Tengen



1991 Die Spiele werden komplexer, daher erscheinen nur zwei Titel. Die Beholder-Reihe wird allerdings zum Superhit.

Eye of the Beholder
Publisher: SSI

Eye of the Beholder 2
Publisher: SSI

1992 Das letzte Jahr als Drittentwickler. Die ersten eigenen Titel erscheinen und werden auf Anhieb erfolgreich. Westwood fusioniert mit Virgin Interactive. Dune 2 ist der Vorgänger von C&C und läutet die Ära der Echtzeit-Strategiespiele ein.

Order of the Griffon
Publisher: NEC

Warriors of the Eternal Sun
Publisher: Sega

- **Kyrandia: Book 1**
- **Dune 2: Battle of Arakis**



»Westwood bewies, dass man sich als feste Größe entablieren konnte.«

→ angeheuert hatte. Sofort folgte der nächste Auftrag. Diesmal handelte es sich um ein Sportspiel namens »World Games«. Bei diesem Spiel zeigten sich ganz deutlich die Ansätze dessen, was Westwood schon bald zu einer der beliebtesten Spielefirmen der Welt machen sollte. World Games für den C64 präsentierte nicht nur eine Reihe hervorragend umgesetzter sportlicher Disziplinen. Es verfügte außerdem über ein animiertes Intro, Siegerehrungen und stimmige musikalische Untermalung - zu dieser Zeit ein echtes Novum. Das Spiel war seiner Zeit so weit voraus, dass es Monate später (was damals in der Softwareindustrie bereits einer Ewigkeit gleichkam) auch für Mac, Amiga und Atari ST umgesetzt wurde.

Tschüss, Garage!

Der finanzielle Erfolg zeigte sich in Form eines neuen Büros und dem damit verbundenen feierlichen Auszug aus Vater Sperrys Garage. Ganze 25 Quadratmeter leistete man sich in einem Bürokomplex in Las Vegas namens Atrium. Noch war man bei Westwood über die Aufträge von anderen Firmen glücklich, doch das sollte sich bald ändern. 1987 sah nicht nur eine Aufstockung der Nutzfläche auf 70 Quadratmeter, sondern auch den ersten auf eigenen Ideen basierenden Titel. Die Beziehungen mit Epyx wurden aus Gründen der finanziellen Sicherheit fortgesetzt, und »California Games« sowie »Winter Games« kamen innerhalb von zwölf Monaten. Dennoch entschloß man sich zur Zusammenarbeit mit weiteren Firmen, und so erschien »Roadwar 2000« in Zusammenarbeit mit SSI, damals einer der besten Spielehersteller überhaupt. Das Spiel profitierte sehr von der anhaltenden Popularität des Kinohits »Mad Max« (im Orginal: »The Road Warrior«) und wurde schnell zum Renner. Westwood bewies damals in beeindruckender Manier, dass man auf dem besten Weg war, sich als feste Größe in der Branche zu etablieren. Computerspiele wurden salonfähig. Die Regale der Händler enthielten in diesem Jahr Titel wie Sid Meiers »Pirates!«, »Space Quest«, »R-Type« und das legendäre »Defender of the Crown«. Die bis dato belächelte Branche hatte plötzlich ein Profil, geprägt von Firmen, die über die kommenden Jahre hinweg als Wegbereiter für eine zukünftige Milliardenindustrie dienen sollten: Sierra, Microprose, Origin, SSI und natürlich Westwood, die Roadwar 2000 mit »Roadwar Europe« und dem etwas unglücklich betitelten »Phantasie 3: The Wrath of Nikodemus« noch zwei Fortsetzungen fol- →

Nox: Army of Darkness meets Diablo

Nox ist einer der wenigen Titel, die Electronic Arts nach der Übernahme von Westwood weiterentwickeln wollte.

Jack, ein einfacher Automechaniker aus Florida, wird aus seiner vertrauten Umgebung gerissen und muss nun in einer Fantasywelt den Schraubenschlüssel gegen ein Schwert eintauschen. Der Held wider Willen ist mit Sicherheit der erste Charakter in der Geschichte des Rollenspiels, dessen Abenteuer nicht im Lederwams, sondern in Jeans und T-Shirt beginnen. Die Story erinnert den Kinofan stark an den Film »Army of Darkness«, in dem ein Angestellter in einem Supermarkt sich plötzlich im Land der Zauberer und Untoten wiederfindet.

Genau wie der Held in jenem Film findet auch Jack nach einer Weile Gefallen an seiner neuen Rolle und ist schon bald mit Begeisterung bei der Sache. Jeans, T-Shirt und Turnschuhe weichen Beinschützern, Kettenhemd und Lederstiefeln, und in kürzester Zeit schwingt Jack Hellebarden und murmelt Zaubersprüche. Nach seiner Ankunft auf Nox kann er sich einer von drei Gruppen anschließen: Krieger, Wizards oder Magier. Westwood verspricht unterschiedliche Handlungen und Lösungswege für die drei Charakterklassen.

Schnell stellt sich heraus, dass die Zauberin Hecubah und ihre Zombie-Armee für Jacks Misere verantwortlich sind. Bevor er zur Erde zurück darf, muss Hecubah das Handwerk gelegt werden. Die Story von Nox bringt die Faszination des Rollenspiels genau auf den Punkt: Der Spieler möchte seine gewohnte Umgebung verlassen und spannende Abenteuer in einer Welt voller Helden und Schurken erleben.



Der Held des Rollenspiels Nox kämpft zu Anfang noch in lockerer, zeitgemäßer Kluft ...



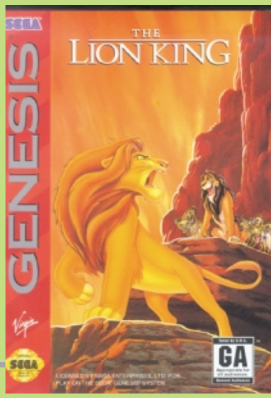
... bevor er schließlich Jeans und Turnschuhe gegen den Umhang eines mächtigen Zauberers eintauschen darf.

1993 Erster Teil der Lands-of-Lore-Serie. Westwood erkennt die Zeichen der Zeit und heuert »Enterprise«-Captain Patrick Stewart als Sprecher an.

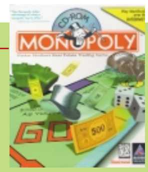
- **Lands of Lore: Throne of Chaos**
- **Kyrandia Book 2: Hand of Fate**

1994 Der Amiga verabschiedet sich in den USA endgültig von der Bildfläche. Der PC (und die gelegentliche Macintosh-Konvertierung) ist das System der Zukunft für Computerspiele. Außerdem: Konsolen!

- **Kyrandia Book 3: Malcolm's Revenge**
- **The Lion King**



1995 Command & Conquer bricht alle Rekorde. Interessante Randnotiz: Monopoly verkaufte sich fast ebenso gut!



- **Monopoly**
- **Command & Conquer**

1996 Das C&C-Jahr. Westwood läßt nichts anbrennen und konzentriert sich voll und ganz auf C&C. Ein Add-on und ein Prequel sowie diverse Konvertierungen erscheinen.

- **Command & Conquer: Covert Operations**
- **Command & Conquer: Red Alert**
- **Command & Conquer: Sole Survivor**

Distribution und Publishing

Die Unterschiede zwischen Distribution und Publishing sind oftmals nur schwer auszumachen. Westwood ist ein Meister dieser beiden Disziplinen. Publishing bedeutet, dass ein Publisher (Verleger) das finanzielle Risiko trägt, also sowohl die Entwicklung des Spiels bezahlt als auch den Vertrieb übernimmt. Dies geschieht in der Regel durch eine Vorauszahlung und spätere Beteiligung des Entwicklers am Verkauf. Diese Beteiligung (auch Royalties, Revenue Sharing oder Lizenzzahlung genannt) beträgt normalerweise zwischen 15% und 25%. Bei einem Distributionsvertrag hingegen trägt der Entwickler, der nun auch gleichzeitig der Publisher ist, alle Kosten selbst, während die Aufgabe des Distributors darin besteht, den Vertrieb des Spiels zu übernehmen. Dementsprechend höher sind die Royalties, die nun zwischen 30 und 60% liegen können. Dieses System führt oftmals zu Konfusion, von den fünf verschiedenen Logos im Vorspann und 200 Mitwirkenden ganz zu schweigen.
Westwood hatte einen fantastischen Riecher und wechselte genau zum richtigen Zeitpunkt von Publishing-Verträgen zur reinen Distribution. Kyrandia, LOL, Blade Runner und C&C sind alles Titel, die im wesentlich lukrativeren Distributionsbereich erschienen (via Virgin), wodurch der Löwenanteil direkt an Westwood ging.

→ gen ließen. Auch Konsolen hatten damals gerade ein Comeback, und die PC-Entwickler profitierten sicherlich in keinem geringen Maße von der übergreifenden Nintendomania.

Westwood sichert AD&D für SSI

SSI erkannte früh, dass sich die Rollenspielserie Advanced Dungeons & Dragons optimal für den Computer eignete. Das Problem war, dass Electronic Arts ungefähr zur selben Zeit ebenfalls zu dieser Erkenntnis gelangte. TSR, der damalige Lizenzinhaber, wurde gleichzeitig von beiden Firmen heftigst umworben. Die Entscheidung fiel zur großen Überraschung aller Insider zugunsten von SSI. Wie kam es dazu? Louis Castle, der mit aller Gewalt ein AD&D-Spiel produzieren wollte, arbeitete - ohne Wissen von SSI - an einer Programmroutine, die freie Bewegung innerhalb einer 3D-Welt ermöglichte. Die in buchstäblich letzter Minute fertig gewordene Demo überzeugte TSR, und die kleinere Firma erhielt den Zuschlag. EA schaute ungläubig aus der Wäsche, und Louis konnte seine Schadenfreude nicht verbergen: Westwood hatte EA wenige Monate zuvor das Angebot gemacht, Rollenspiele für sie zu entwickeln. Es vergammelte unbeantwortet auf dem Schreibtisch eines EA-Managers. Westwood und EA kamen schließlich doch zusammen: »The Mars Saga« war das erste Resultat dieser Kooperation. Damals wusste man natürlich noch nicht, dass EA Westwood letztendlich übernehmen sollte.
Es folgten weitere Hits mit den jeweils zwei Episoden umfassenden Titeln »Eye of the Beholder« und »Battle Tech«.



Louis Castle begutachtet die Dreharbeiten zu C&C: Tiberian Sun. Hier bereitet sich James Earl Jones auf eine Blue-Screen-Szene vor.

Westwood und Virgin

1992 fusionierte Westwood mit Virgin Interactive, einer bis dahin recht erfolgreichen Firma. Doch schon bald stellte sich heraus, dass dieses Softwarehaus auf Sand gebaut war. Virgin hatte das große Glück, mit dem Spiel »The 7th Guest« die heranrauschende Multimediawelle voll zu erwischen. Das Gruselspiel mixte Filmszenen mit Rätselspielchen, erfreute sich beim gelegentlichen Computerspieler größter Beliebtheit und erzielte erstaunliche Verkaufszahlen. Danach ging es allerdings steil bergab. Plötzlich war es der kleine Ableger Westwood, der das Unternehmen über Wasser hielt. Virgin erwies sich am Ende als Fass ohne Boden. Egal, wieviel Geld die Westwoodspiele einbrachten, es wurde permanent für irgendwelchen programmiererischen Unsinn verbraten, der mit zunehmender Regelmäßigkeit entweder nie fertig wurde oder sich als entsetzlicher Krampf entpuppte. Castle und Sperry waren darüber zwar sehr unglücklich, insbesondere, weil ihr eigenes unternehmerisches Dasein im direkten Zusammenhang mit dem Erfolg von Virgin stand. Sie hatten aber immer genug Stil, sich über diesen Umstand nie öffentlich zu beschweren. Industrie-Insider kannten jedoch die rauhe Wirklichkeit: Die Erfolge von Westwood machten Vir-



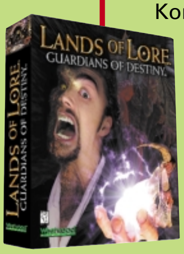


Lands of Lore begeisterte Rollenspieler in aller Welt. Doch der Stern der Serie scheint am sinken.

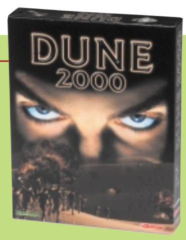
Westwood Titel im Überblick

1997 Die C&C-Mania geht weiter. Westwood zeigt erstaunliches Talent im Neuverpacken bereits erschienener Software. Kompilationen, Zusatzdisks und Goldversionen dominieren. Trotzdem entwickelt sich 1997 zu einem sehr produktiven Jahr: Westwood Chat erscheint, und Ende des Jahres kommt endlich das lang ersehnte Blade Runner. Lands of Lore 2 wird ein milder Flop.

- **Command & Conquer: Counterstrike**
- **Command & Conquer: Aftermath**
- **Westwood Chat**
- **Blade Runner**
- **Lands of Lore: Guardians of Destiny**
- **Games People Play: Internet Hearts and Spades**



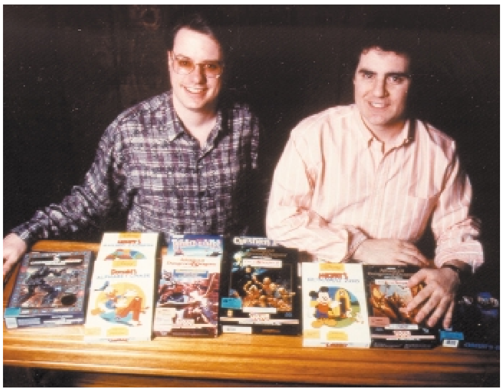
1998 Westwood verbringt das Jahr mit dem Verfassen von Pressemitteilungen bezüglich des Erscheinungsdatums von C&C: Tiberian Sun und Lands of Lore 3.



1999 Es ist soweit. Tiberian Sun erscheint im August des Jahres. Wildfremde Menschen liegen sich in den Armen. Electronic Arts kauft Virgin für 130 Millionen Dollar, löst die Firma in den USA auf und behält nur Westwood.

- **Lands of Lore 3**
- **Command & Conquer: Tiberian Sun**





Louis Castle und Brett Sperry präsentieren Anfang der 90er stolz ihr Portfolio. Sämtliche Produkte passten noch auf einen Tisch.



Louis Castle hier noch vor seinem Commodore 64 ...



... und schon sitzt er im ledernen Chefsessel.

gin reicher, und Misserfolge von Virgin machten Westwood ärmer. Eins muss man Virgin jedoch zugute halten: Sie waren clever genug, Westwood zu kaufen! Die konzentrierten sich ihrerseits nun voll und ganz auf die Umsetzung eigener Ideen. Der Erfolg, der sich bald darauf einstellte, war phänomenal.



Schon ein Jahr später durfte man sich in C&C: Red Alert über die Tesla-Türme der Sowjets ärgern.



Blade Runner war vielleicht das letzte große Adventure von der Firma Westwood.

Dune 2: Beginn eines neuen Genres

Mit »Legends of Kyrandia« etablierte man sich zunächst im damals noch hoch populären Abenteuergenre. Zwei Sequels sollten folgen. Danach kam »Dune 2«, die zumindest namentliche Fortsetzung des Cryo-Titels »Dune«. Das Spiel läutete die Ära der Echtzeit-Strategiespiele ein. Vielen gegensätzlichen Meinungen zum Trotz war Dune 2 jedoch beileibe nicht das erste Echtzeit-Strategiespiel. Diese Ehre sollte (und auch das ist ein Streitpunkt) dem mittlerweile nicht mehr existierenden Softwarehaus Mindscape und dem Titel »Siege« zufallen.
Eigentlich wäre nun Dune 3 an der Reihe gewesen, aber Dino de Laurentis Productions (der Lizenzhalter) wurde gierig und verlangte einen viel zu hohen Betrag für die Rechte an weiteren Fortsetzungen. Westwood sagte »Nein« und benutzte die Dune-2-Engine für eine eigene Serie, die als »Command & Conquer« auf den Markt kam. Der Rest ist Geschichte. Für Westwood begann die C&C-Phase. Alles konzentrierte sich auf diesen Titel, eine Unzahl von Zusatzprogrammen, Gold-Versionen, Kompilationen und Konsolenkonvertierungen erschien. Dennoch blieb noch genug Zeit, um zwei »Lands of Lore«-Nachfolger und Blade Runner zu produzieren. Der spieltechnisch eher maue Blade Runner bescherte Westwood zwar wesentlich mehr Publicity als C&C (TV-Stationen und andere Massenmedien berichteten in großem Umfang), konnte aber dessen Verkaufszahlen nicht einmal ansatzweise erreichen.

Renegade, Tiberian Twilight und Nox

Heute ist Westwood eines der erfolgreichsten Unternehmen der Branche. Innerhalb von 14 Jahren führte die digitale Odyssee von der Garage der Sperrys in ein eigenes Gebäude - komplett mit integriertem Filmstudio und einer der größten Green-Screen-Wände der Welt - in dem sich weit über 200 Angestellte tummeln. Die C&C-Serie garantiert praktisch, dass sich der Erfolg auch in Zukunft fortsetzen wird. Zwei neue Spiele im C&C-Universum - »C&C: Renegade« (siehe auch Seite 38) und »C&C: Tiberian Twilight« sind bereits in Arbeit. Auch das Diablo-ähnliche »Nox« sieht recht vielversprechend aus. Ein weiterer ursprünglich für dieses Jahr geplanter Titel, »Swords And Sorcery«, wurde eingestellt. Die Recht wurden aber von Heuristic Entertainment übernommen, die das Spiel fertigstellen werden.
(Markus Krichel/mash)

Westwood und EA

Computerspielegigant Electronic Arts hatte schon lange vor dem endgültigen Vertragsabschluss ein Auge auf Westwood geworfen, um seine größte Schwachstelle - Echtzeit-Strategie - in sein größtes Plus zu verwandeln. Problem: Wer Westwood will, muss auch Virgin mit dazu kaufen. Nur so ist es zu erklären, dass der Verkauf für lächerliche 130 Millionen Dollar über die Bühne ging. Zum Vergleich: Cendant bezahlte vor drei Jahren eine satte Milliarde für Blizzard! EA machte kurzen Prozeß, beglich alle Virgin-Altschulden, löste das Unternehmen in den USA (in Europa existiert es noch als Vertriebsfirma) auf, stoppte alle Produkte außer Nox und hatte damit endlich die ersehnte Kontrolle über Westwood.
Etwas mehr Vorausschau hätte sich gelohnt. 1992 hätten fünf bis zehn Millionen Dollar genügt, um Westwood ohne das Virgin-nhängsel direkt zu erwerben.

2000 Wir warten auf Command & Conquer: Tiberian Twilight. Geplante Veröffentlichungen: Nox, Tiberian-Sun-Addons, C&C: Renegade



Der staubige Joystick


JOCHEN RIST

Vor etwa drei Monaten beförderte ich beim Herumstöbern in unserem Archiv einen Joystick zu meinem persönlichen Testknüppel. Heute wurde der Arme durch einen versehentlichen Rempler aus seinen Träumen gerissen. Siehe da: Es hat sich doch tatsächlich eine Staubschicht darauf gemütlich gemacht. Und das in einer Spieleredaktion? Nanu, da stimmt doch was nicht. Traurig, aber wahr ist, dass ich damit kein Spiel beglückte, sondern zu geeigneteren Eingabegeräten griff. Alles, was auch nur entfernt nach Ego-Shooter ausschaut, wird grundsätzlich mit der Maus gezockt. Rennsimulationen machen nur mit einem Lenkrad richtig Spaß, und ein Action-Adventure (zum Beispiel Shadow Man) ohne Gamepad oder Tastatur ist so aufregend wie ein Fallschirmsprung vom Redaktionstisch. Es kommt mir ganz so vor, als ob Joysticks vom Aussterben bedroht sind. Das Problem der Knüppel ist nämlich, dass sie Allroundtalente sind - eingefleischte Spieler greifen jedoch lieber zu einem auf das jeweilige Spiele-Genre perfekt zugeschnittenen Gerät. Zwei Punkte muss man den Freudenstäben aber lassen: Einmal ist Force Feedback ganz nett, und des weiteren sind Flugsimulationen ohne Joystick nur etwas für Grobmotoriker. Mal sehen, wie dick die Staubschicht noch wird.

Trubel an der Grafikfront

Kaum haben die Hersteller ihre neuesten Modelle (TNT2, Voodoo 3, G400 MAX) auf den Mark geworfen, schon tröpfeln die ersten Neuankündigungen durch. Natürlich wird alles wieder einmal noch schneller und noch besser ausschauen als jemals zuvor (GeForce 256). Das hat für den End-User allerdings nicht nur Vorteile, sondern auch einen gravierenden Nachteil. Das Grafikkartenkarussell dreht sich in letzter Zeit nämlich immer schneller. Eigentlich könnte man derzeit alle vier Monate die alte Karte aus dem System rupfen und durch ein neues Modell ersetzen. Besonders lange können Sie auf Ihre lieb gewonnene High-End-Grafikkarte gar nicht mehr stolz sein, da Sie bereits nach ein paar Wochen von jedem Dreikäsehoch und seinem im Media Markt erworbenen Angebot ausgelacht werden. Klar, dass da der Geldbeutel anfängt zu heulen, doch anscheinend sind die User auch wirklich bereit, ihre letzte Mark in Hardware zu investieren - sonst würde die Branche wohl kaum derart boomen. Doch bleiben wir optimistisch: Je flotter die Hardware wird, um so schöner die restlichen Spiele (und um so konstanter die Frame-Rate unter Quake 3).


ids Spiele entscheiden über die Chancen neuer 3D-Karten.

Aktuelle Kauftips der Redaktion

Hardwa

Konkrete Tips für die PC-Aufrüstung:

Wenn Sie auf der Suche nach der passenden Grafikkarte für Ihr System sind, dann empfehlen wir Ihnen als High-End-Gamer sich eine Matrox G400 zu schnappen. Karten mit TNT-2-Ultra Chip stellten sich ebenfalls als ausgesprochen leistungsfähige Rechenkünstler heraus. Die abgespeckten TNT2-Modelle (nicht Ultra) brauchen sich jedoch nicht dahinter verstecken. Die TNT2 von Guillemot wurde in der September-Ausgabe glatt zum Preistip erkoren. Im Soundkarten-Tempel regiert derzeit Creative mit seinen beiden Soundblaster Live (Value) Klangkünstlern und mit dieser Ausgabe bekam die Gamepad-Armada einen neuen Anführer: das Wingman Gamepad von Logitech.

Boxen



High-End-Gerät
- **Creative Desktop Theater 5.1**
- **Ca. Preis: 480 Mark**
- **Getestet in: Ausgabe 3/99**



Preis-Tip
- **Creative PC Works Four Point Surround**
- **Ca. Preis: 160 Mark**
- **Getestet in: Ausgabe 3/99**

DVD-Laufwerk



High-End-Gerät
- **Toshiba SD-M 1212**
- **Ca. Preis: 240 Mark**
- **Getestet in: Ausgabe 6/99**


Das SD-M 1212 von Toshiba ist gleichzeitig unser Preistip, da es das günstigste Laufwerk im Test war.

Preis-Tip
- **Toshiba SD-M 1212**
- **Ca. Preis: 240 Mark**
- **Getestet in: Ausgabe 6/99**

Monitor



High-End-Gerät
- **CTX VL950T (19-Zoll)**
- **Ca. Preis: 1000 Mark**
- **Getestet in: Ausgabe 1/99**

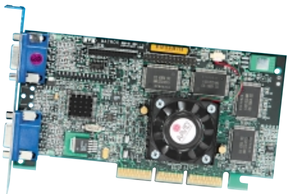


Preis-Tip
- **CTX 1729 SE (17-Zoll)**
- **Ca. Preis: 580 Mark**
- **Getestet in: Ausgabe 1/99**

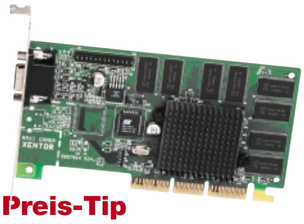
re Hitliste

unsere Kaufempfehlungen in den wichtigsten Hardware-Kategorien.

2D/3D-Beschleuniger



High-End-Gerät
- Matrox Millenium G400MAX
- Ca. Preis: 600 Mark
- Getestet in: Ausgabe 8/99



Preis-Tip
- Guillemont Maxi Gamer Xentor
- Ca. Preis: 300 Mark
- Getestet in: Ausgabe 8/99

Joystick



High-End-Gerät
- Microsoft Sidewinder Precision Pro
- Ca. Preis: 110 Mark
- Getestet in: Ausgabe 2/98



Preis-Tip
- Logitech Wingman Extreme Digital
- Ca. Preis: 70 Mark
- Getestet in: Ausgabe 9/98

CD-Recorder



High-End-Gerät
- Plextor PX-W8220Ti
- Ca. Preis: 800 Mark
- Getestet in: –



Preis-Tip
- Mitsumi CR4801TE
- Ca. Preis: 330 Mark
- Getestet in: –

Gamepad



High-End-Gerät
- Logitech Wingman Gamepad
- Ca. Preis: 50 Mark
- Getestet in: Ausgabe 11/99



Preis-Tip
- Creative Cobra
- Ca. Preis: 40 Mark
- Getestet in: Ausgabe 5/99

Maus



High-End-Gerät
- MS-intelli Mouse Explorer
- Ca. Preis: 130 Mark
- Getestet in: Ausgabe 11/99



Preis-Tip
- Microsoft Basic Mouse
- Ca. Preis: 50 Mark
- Getestet in: –

Force-Feedback-Lenkrad



High-End-Gerät
- Thustmaster Formula Force GT
- Ca. Preis: 450 Mark
- Getestet in: Ausgabe 5/99

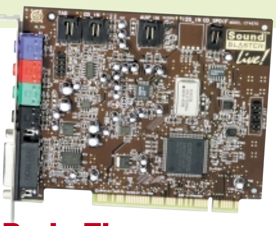


Preis-Tip
- Act Labs Force RS Racing System
- Ca. Preis: 250 Mark
- Getestet in: Ausgabe 5/99

Soundkarte



High-End-Gerät
- Creative Labs Soundblaster Live
- Ca. Preis: 330 Mark
- Getestet in: Ausgabe 12/98



Preis-Tip
- Creative Labs Soundblaster Live Value
- Ca. Preis: 110 Mark
- Getestet in: Ausgabe 3/98

Lenkrad



High-End-Gerät
- R4 Racing Wheel
- Ca. Preis: 180 Mark
- Getestet in: Ausgabe 10/99



Preis-Tip
- Fanatec Monte Carlo
- Ca. Preis: 100 Mark
- Getestet in: Ausgabe 4/99

GeForce 256 und Savage 2000

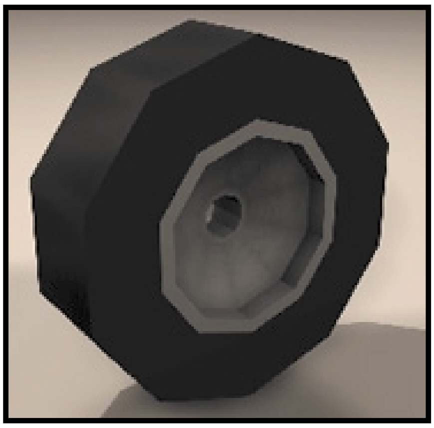


Pech gehabt – die liebgewonnene TNT2-Grafikkarte können Sie demnächst zum alten Eisen tragen.

So spielt das Leben – kaum hat sich Ihre neue Grafikkarte einigermaßen im Rechner eingenistet, schon kündigen die Grafikkartenhersteller »Nvidia« und »S3« neue Hochleistungschips an, die alle vorherigen Modelle wieder einmal zum Schnee von gestern degradieren. Das nächste Nvidia-Chip-Flaggschiff trägt jetzt den Namen »GeForce 256«, vormals wurde es als »NV10« tituliert. S3 ist ebenfalls drauf und dran einen weiteren Hochleistungschip aus den Wafern zu stampfen.

GeForce inside

Die Hauptanliegen des GeForce-Chips besteht darin, den Löwenanteil der anfallenden geometrischen Berechnungen selbst zu übernehmen. Das bedeutet, dass der Hauptprozessor sich in Zukunft keinen Kopf mehr um Texturen und Polygone zu machen braucht. Dadurch bleibt dem Prozessor genügend Zeit, sich um andere Dinge wie zum Beispiel die Berechnung der Künstlichen Intelligenz oder der Spielphysik zu kümmern. So ganz entlastet wird die CPU aber nicht, da die Gesamtleistung nach letzten Informationen mit höherem Prozessortakt dennoch steigen wird. Ein anderes Feature des GeForce ist eine im Chip integrierte »Transform & Lighting«-Funktion. Sie dient zur Steigerung der bildlichen Glaubwürdigkeit bis hin zum Fotorealismus. Ein weiteres Schlagwort, mit dem Nvidia Aufsehen erregte, ist »Cube Environment Mapping«. Hinter dem Begriff versteckt sich die Möglichkeit, eine Umgebung auf einem Objekt in Echtzeit zu reflektieren – und das ohne perspektivische Darstellungsfehler. Das bisherige Environment Mapping stellte die Umgebung während einer Bewegung nämlich nicht korrekt, sondern leicht verzerrt dar.





Mit der integrierten GeForce Transform & Lighting-Engine werden Objekte dank einer Vielzahl an Eckpunkten realistischer.

Savages Rache

Den letzten Stich im Grafikkartenpoker konnte S3 leider nicht für sich verbuchen. Doch mit dem Savage 2000 gibt es (auf dem Papier) wieder einmal Daten, die zum Schmunzeln anregen (siehe Kasten). Die so genannte »Quad Texture Engine« wird in der Lage sein, vier Texturen in einem einzigen Durchgang zu berechnen, was komplexere Szenen bei gleichbleibender Leistung ermöglichen soll. Auch hier darf die Grafik-CPU dem Rechnerprozessor einen Batzen Arbeit abnehmen und ihm so Zeit für andere Berechnungen lassen. Auch die viel gelobte Texturkompression ist wieder mit von der Partie.

Schlagabtausch

Bisher sind keine Vorserien-Modelle mit den neuen Wunder-Chips erhältlich. Daher nahmen wir vorerst mit Daten auf dem Papier vorlieb. Es schaut ganz so aus, als ob die beiden Rivalen uns einen heißen Herbst bescheren, da die MTEXEL pro Sekunde des Savage 2000 zwar stärker ausfallen, der GeForce aber eine 256-Bit-CPU nebst dem zusätzlichen Bonbon Transform & Lighting bietet. Doch was ist schon eine bessere Bildqualität, wenn der Datendurchsatz nicht groß genug ist? Wer das Rennen schließlich für sich entscheidet, erfahren Sie noch in diesem Jahr in einer der kommenden PC-Player-Ausgaben. **(jr)**

Daten-Boxkampf: GeForce 256 vs. Savage 2000

	GeForce 256	Savage 2000
Prozessor	256 Bit	128 Bit
RAM	bis 128 MByte	64 MByte
Rendering	32 Bit	32 Bit
Chiptakt	120 MHz	bis 200 MHz
MTexel pro Sekunde	480	700
MPixel pro Sekunde	480	350
Sonderfähigkeiten	Integriertes Transform & Lighting	S3 Texturkompression
Geschätzter Einführungspreis	ca. 550 - 600 Mark	ca. 400 – 500 Mark

Neues von 3Dfx

Desktop-Hollywood

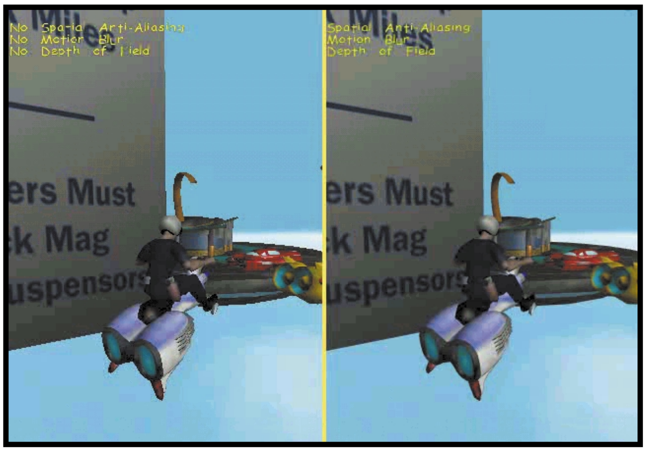
Wer denkt, dass 3Dfx sich auf irgendwelchen, vergangenen Lorbeeren ausruht, der irrt gewaltig.

Bereits vor der nächsten Voodoo-Generation lässt 3Dfx erste Informationen über die Eigenschaften ihrer neuesten Errungenschaft an die Öffentlichkeit durchtröpfeln. So geschehen mit der als »T-Buffer« bezeichneten Fähigkeit der kommenden Voodoo-Nachfolger. Nach der Ansicht von 3Dfx sehen die derzeitigen Spiele nämlich viel zu brö-

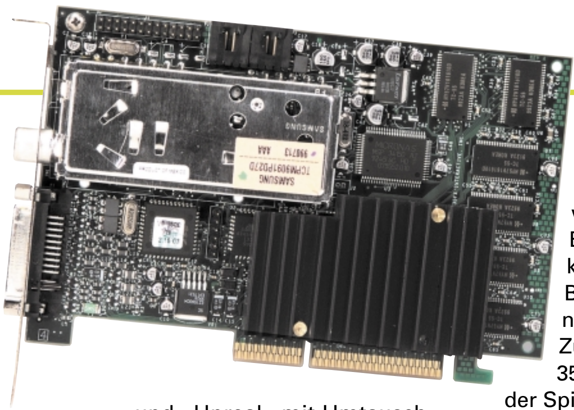


Mit dem Motion-Blur-Effekt werden Voodoo-Karten in Zukunft realistischere Bewegungsabläufe ermöglichen.

selig aus. Das soll nun dank des T-Buffers ganz anders werden. Bisher gibt es zwar schon die Anti-Aliasing-Technik, deren Aufgabe es ist, die Kanten an Objekten und restlicher Szenerie zu glätten. Mit 3Dfx' neuem Einfall wird das bisherige Feature in die Hardware integriert. Ganz toll dabei ist die Tatsache, dass auch alle bisherigen 3D-beschleunigten Titel mit dem T-Buffer zusammenarbeiten. Weitere neue Effekte tragen ebenfalls zur angeblich realistischeren Darstellung bei. So der »Motion-Blur-Effekt«, der bewegte Objekte verwaschen darstellt. »Depth-of-Field« ist für scharfe Objekte im Vordergrund und verwaschene Hintergründe zuständig, wie wir sie aus Film-Nahaufnahmen kennen. In letzter Minute kündigte 3Dfx noch die »FXT1-Technologie« an, bei der es sich um eine bereits von S3-Grafikkarten bekannten Texturkompression handelt. **(jr)**



Auf zukünftigen Voodoo-Karten sitzt der T-Buffer, der für weichere Grafik-Übergänge (bildschirmfüllend räumliches Anti-Aliasing) sorgen wird. Links sehen Sie ein Beispiel ohne T-Buffer, während rechts keine Grafiktreppchen mehr zu erkennen sind.



3Dfx Voodoo3 3500

Das neueste Flaggschiff aus dem Hause 3Dfx brüstet sich mit dem Namen »Voodoo3 3500« und positioniert sich leistungstechnisch, aber auch preislich über der Voodoo3 3000. Stolze 600 Mark müssen Sie dafür hinblättern, damit stöpseln Sie aber auch ein wahres Multitalent in Ihren Rechner. Sie sind mit der Karte in der Lage, Ihre Spiele dank des TV-Ausgangs auch auf dem Fernseher zu spielen. Doch das ist noch lange nicht alles. Zudem sitzt nämlich ein TV-Tuner von Philips auf der Platine, der dafür sorgt, dass Sie mit der 3500er Ihren PC in einen Fernseher verwandeln. Mit einer virtuellen Fernbedienung zappen Sie anschließend durch die Programme, wobei Sie auch Filmsequenzen auf die Festplatte bannen können. Aus der Verkaufsverpackung ziehen Sie neben der Karte, auf der ein Passiv-Kühler befestigt ist, ein externes Gerät. Jenes wird an den einzigen Ausgang der Karte gesteckt und hält insgesamt sechs Ein- und Ausgänge für S-Video, Composite und Audio parat. An weiterer Software liegt ein Videoschnittprogramm von ULEAD (VideoStudio), ein Soft-DVD-Player (WinDVD) und »Unreal« mit Umtausch-Coupon für »Unreal Tournament« bei.



Fazit

Was für eine Karte, aber was für ein Preis. Mit 600 Mark sind Sie dabei – dann aber erwartet Sie ein Grafikboard der Superlative. Zwar sitzt der schnellste (183 MHz Chiptakt) Voodoo-Chip (durchschnittlich ca. 5 fps schneller als ein Voodoo3 3000 unter »Quake 3«) auf der Karte, die Geschwindigkeit jedoch könnte im Vergleich zu TNT2-Karten unter OpenGL besser sein. Auch die restlichen Mankos wie das veraltete 16-Bit-Rendering und die kleinen 256 mal 256-Bit-Pixel wurden übernommen. Dennoch: Zur Zeit stillt die 3500er den »Durst« der Spieler mit Anspruch auf vielseitige Verwendbarkeit. **(jr)**

PC PLAYER WERTUNG

3DFX VOODOO3 3500
ca. 600 Mark

Pro:
- Allround-Talent dank TV- und Videofunktionen
- Flotteste Voodoo-Karte

Contra:
- 16-Bit-Rendering
- Kleine Texturgrößen

GESAMTURTEIL 85

Konsolen-Flair



Was taugt das beste Actionspiel, wenn gerade mal eine Tastatur am PC hängt? Wir zockten uns die Finger wund, um für Sie die Spreu vom Gamepad-Weizen zu trennen.

Großartige technische Unterschiede gibt es unter den Gamepads zwar nicht, dennoch ist es gut zu wissen, was hinter den Begriffen USB, Gameport, Digital, Analog oder Bewegungssensitivität steckt.

Gameport oder USB?

Seit längst vergangenen PC-Tagen existiert der Gameport, an dem sich Gamepads oder Joysticks zuhause fühlen. Der 15-polige Port wurde im späteren Verlauf in Soundkarten integriert und verrichtet dort seit anno dazumal seinen Dienst. Erst Windows 98 ermöglichte Herstellern, sogenannte USB-Gamepads zu fabrizieren, die das Betriebssystem auf Anhieb erkennt. Unter Windows 95 Version 4.00.950 B ist das zwar auch möglich, allerdings ist hier das OSR 2.1 Update notwendig. Auf den ersten Blick ist zwischen USB und Gameport bis auf die Anschlussart kein großer Unterschied zu erkennen. Dennoch raten wir zu diesem Zeitpunkt zum Kauf eines USB-Gamepads, da es der zukunftssichere Anschluss ist - außerdem können Sie an einen USB-Hub (ein Verteiler zum Anschluss weiterer USB-Geräte) problemlos mehrere Gamepads anschließen, was Multiplayer-Spiele mit zusätzlichen Gamepad-Zockern zulässt - dies ist bei »normalen« Gamepads nicht immer möglich.

Digital oder Analog?

Die meisten Joysticks funktionieren nach dem analogen Prinzip: Die Bewegung des Knüppels in eine Richtung erfolgt nicht prompt (also nach dem An/Aus-Prinzip), sondern stufenlos. Das ermöglicht in Flugsimulationen zum Beispiel eine exakte Kontrolle über das Flugverhalten des eigenen Fliegers. Würde die Maschine mit einem digitalen Gamepad gesteuert, so wäre eine exakte Kontrolle schlicht unmöglich. Hier wird nämlich nicht allmählich in eine Richtung gesteuert, sondern sofort der volle Ausschlag eingesetzt. Sie sehen schon: Für Spiele, die eine präzise Steuerung erfordern, ist ein analoges Gamepad die richtige Wahl - auf der anderen Seite sind digitale Gamepads ideal für Genres, die eine schnelle Reaktion erfordern, zum Beispiel Action-Adventures.

Bewegungssensitivität

Bisher sind zwei Gamepads erhältlich, die mit einem Bewegungssensor ausgestattet sind: das Microsoft Sidewinder Freestyle Pro von Microsoft und das Logitech Wingman Gamepad Extreme. Beide sind in der Lage, durch den eingebauten Sensor eine Pad-Bewegung nach vorne, hinten, rechts oder links wahrzunehmen und in die Tat umzusetzen. Anfangs ist die Steuerungsart zwar etwas ungewohnt, hinterlässt nach längerem Spielen aber den »Erfrischend anders«-Eindruck. **(jr)**

CH Products Gamepad USB



An der Frontseite des schwarzen CH-Gamepads sitzen vier längliche Buttons. Zwei davon wären an anderer Stelle jedoch besser aufgehoben, da sie die Hand leicht strapazieren. Dasselbe Pad gibt es übrigens auch im schicken i-Mac-Design. Außerdem sind an der Pad-Oberfläche vier, mit gutem Druckpunkt versehene Feuerknöpfe angebracht. In der Mitte sitzen die obligatorischen Select- und Start-Buttons, wie man sie von den Konsolen-Pads kennt. Das digitale Steuerkreuz ist leider etwas zu flach, so dass gelegentlich ein paar Spielpausen zur Hand-Regenerierung nötig werden. Eine Treibersoftware liegt nicht bei, da es nach dem ersten Einstöpseln als Standard-Gamepad erkannt wird



Fazit

Wenn Batman ein Gamepad kaufen würde, dann wäre der CH-Baterang wahrscheinlich seine erste Wahl, ist er doch in glänzendem Schwarz optisch sehr ansprechend. Die Druckpunkte der vier oberen Buttons sind passabel, dafür wurden die Front-Feuerknöpfe eher ungeschickt platziert. Davon aber mal abgesehen ist die restliche Ergonomie in Ordnung und lädt zum Probespiel ein.

PC PLAYER WERTUNG – CH PRODUCTS GAMEPAD USB, ca. 60 Mark

Pro:
- Schickes Design
- Buttons mit gutem Druckpunkt

Contra:
- Kleine Ergonomie-Schwächen
- Wenig Funktionen

Probespiel	70
Funktionen	70
Ergonomie	70
GESAMTURTEIL	**71**



Creative Gamepad Cobra USB

Das kleine und handliche Creative Gamepad Cobra schmiegt sich dank rutschfester Oberfläche optimal den Händen an. Sechs normale Buttons möchten von der rechten Hand bedient werden, während vier Knöpfe an der Frontseite untergebracht sind. Neben dem obligatorischen Steuerkreuz sind zudem eine »Select«- und »Start«-Funktion mit dem linken Daumen zu erreichen. Allerdings ist die Richtungssteuerung digital ausgefallen, wodurch das Modell nicht mit allen Spielarten (etwa Action-Flugsimulationen) gleich gut zurechtkommt. Das Gamepad ist auch in einer Gameport-Variante erhältlich, die anders als die USB-Version mit einem Anschluss für ein weiteres Pad aufwartet.



Fazit

Die Ergonomie ist bis auf einen groben Schnitzer passabel ausgefallen. Zwei der vier Front-Buttons sind nämlich nur mühsam zu betätigen und zwingen Sie dazu, die restlichen Finger von den Buttons kurzzeitig wegzunehmen. Ein gutes digitales Spielwerkzeug für kleine Hände - größere Pranken werden mit einem anderen Gamepad auf längere Sicht hingegen zufriedener sein.

PC PLAYER WERTUNG – CREATIVE GAMEPAD COBRA USB, ca. 40 Mark

Pro:
- Ideal für kleine Spieler-Hände
- Rutschfester Belag

Contra:
- Zwei Frontbuttons sind unglücklich positioniert

Probespiel	70
Funktionen	70
Ergonomie	80
GESAMTURTEIL	**74**



Gravis Gamepad Pro USB

Das Gravis Gamepad Pro USB ist bis auf den USB-Anschluss identisch mit dem Gamepad Pro. Auch hier sind auf der Oberfläche vier Feuerknöpfe untergebracht. Zusätzlich prangen dort ein »Select«- und ein »Start«-Button. Die Zeigefinger finden an der Frontseite insgesamt vier weitere, längliche Knöpfe vor. Die Funktionsweise das Pads ist digital, wobei auf das Steuerkreuz ein Mini-Stick aufschraubbar ist. Der Form merkt man deutlich an, dass Sie den Standard-PlayStation-Controller zum Vorbild hat. Eigentlich hätte Gravis das bisherige Gamepad Pro nur mit einem zusätzlichen USB-Adapter versehen können. Dafür bekommen Sie aber ein in optisch schickem Grau gehaltenes Pendant.



Fazit

Die Funktionsvielfalt könnte etwas umfangreicher sein. Doch zum Glück geht Gravis keine Experimente ein, die sich negativ auf das Produkt auswirken. Eine solide Verarbeitung, ausreichend Funktionen und eine passable Ergonomie sprechen für ein ausgewogenes Produkt, das sich gut für Actionspiele eignet.

PC PLAYER WERTUNG – GRAVIS GAMEPAD PRO USB, ca. 60 Mark

Pro:
- Aufschraubbarer Mini-Stick
- Klein und handlich

Contra:
- Wenig Funktionen
- Hoher Preis

Probespiel	70
Funktionen	80
Ergonomie	70
GESAMTURTEIL	**74**



Gravis Xterminator

Mit einer Fülle an Funktionen tanzte der Gravis Xterminator in unsere Testlabors. Stolze elf Buttons sind an der Oberfläche untergebracht. Darunter befinden sich sechs normale Buttons, zwei Funktionsknöpfe, ein Shift-Button nebst einem Mini-Stick mit zwei Funktionen und einem kleinen Schubregler. Der linke Daumen hat Zugriff auf ein digitales und ein analoges Steuerkreuz. An Front- und Unterseite warten insgesamt vier weitere Buttons auf Ihre Befehle, wovon zwei analog sind. Das Pad-Kabelende ist in Y-Form gebaut, wobei Sie an den zweiten Port ein zusätzliches Pad für Zwei-Spieler-Duelle anschließen können.



Fazit

Dank des analogen und digitalen Steuerkreuzes, den vielen Buttons an der Ober- und Unterseite nebst einer Throttle Control gehört der Xterminator zu den funktionsreichsten Pads im Test. Auch die Möglichkeit ein zweites Pad anzuschließen, ist eine willkommene Eigenschaft. Leider muss das Pad insbesondere in der Ergonomie-Disziplin Federn lassen, da die Front- und Rückseitenknöpfe nicht richtig in den Händen liegen.

PC PLAYER WERTUNG – GRAVIS XTERMINATOR, ca. 90 Mark

Pro:
- Digitales und analoges Steuerkreuz
- Massig Funktionen

Contra:
- Ergonomische Schwächen

Probespiel	70
Funktionen	80
Ergonomie	60
GESAMTURTEIL	**72**

Guillemot T-Leader 3D



Wenn Sie gerade überlegen, ob eine Tasse Kaffe vielleicht wichtiger ist, als den Inhalt dieses Wertungskastens zu lesen, dann liegen Sie mit der ersten Alternative goldrichtig. Zu spät. Sie wollten es nicht anders. Der T-Leader von Guillemot ist seinem großen Vorbild, dem Nintento-64-Gamepad, nachempfunden - reicht jedoch nie an dessen Qualität heran. Die Oberseite weist acht Buttons auf. Außerdem befindet sich unterhalb der Pad-Mitte ein kleiner Analog-Stick. Auch ein Throttle fand dort seinen Platz, obwohl wir uns fragen, wie das gute Stück an dieser Position vernünftig bedient werden soll. An der Frontseite sind weiterhin zwei Knöpfe angebracht, wobei an der Unterseite ein einzelner Feuerknopf prangt.



Fazit

Erzählen Sie hinterher niemandem, dass wir Sie nicht gewarnt hätten. Das T-Leader-3D-Pad ist schlichtweg ein schlechter Scherz, in der ergonomischen Disziplin erscheint sogar ein unbearbeiteter Holzklotz brauchbarer. Das Plastik, welches im unverwendeten Memory-Schacht schlummert, wäre an anderen Stellen eindeutig sinnvoller aufgehoben. Vorsicht Fehlkauf.

PC PLAYER WERTUNG – GUILLEMOT T-LEADER 3D ca. 50 Mark

Pro:
- Integrierter Analog-Stick

Contra:
- Miserable Ergonomie
- Throttle ist schwer zu bedienen
- Verpfuschtes Konsolenimitat

Probespiel	40
Funktionen	60
Ergonomie	30
GESAMTURTEIL	39

Logitech Wingman Gamepad



Das Wingman Gamepad ist die abgespeckte Variante des Wingman Gamepad Extreme. Letzteres unterscheidet sich von diesem Modell lediglich durch die Bewegungssensitivität. Ohne jene kostet das Pad gerade einmal die Hälfte, nämlich günstige 50 Mark. Ein digitales Steuerkreuz verrichtet auf der linken Seite seinen Dienst, während auf der rechten Seite sechs normale Knöpfe, ein Select- und ein Startbutton Platz finden. Auf der Oberseite befindet sich ein programmierbarer Button, den Sie mit Makros füttern können. Sehr praktisch ist zudem ein beiliegender USB-Adapter, der den Betrieb wahlweise an einem Gameport oder am USB-Port ermöglicht.



Fazit

Der bisherige Redaktionsfavorit von Microsoft muss sich geschlagen geben. Logitech entscheidet das Rennen um das beste Gamepad nämlich vorerst für sich. Die Ergonomie des funktionsreichen Pads ist beinahe perfekt, da alle Buttons leicht zu erreichen sind. Sowohl kleine als auch große Hände kommen mit der Form wunderbar zurecht. Ein rundum gelungenes Gamepad, das sich von der übrigen Konkurrenz so leicht nichts vormachen lässt.

PC PLAYER WERTUNG – LOGITECH WINGMAN GAMEPAD ca. 50 Mark

Pro:
- Qualität zu kleinem Preis
- Sehr gute Ergonomie
- USB-Adapter

Contra:
- Keine analoge Funktion

Probespiel	90
Funktionen	80
Ergonomie	80
GESAMTURTEIL	85

Logitech Wingman Gamepad Extreme



Hinter dem Zusatz »Extreme« des Wingman Gamepads verbirgt sich dessen Möglichkeit, horizontale und vertikale Lageänderungen wahrzunehmen. Ein implementierter Bewegungssensor, der sich jederzeit an- und ausschalten lässt, verrichtet im Gehäuse seine treuen Dienste. Ist er aktiviert, so wird anstelle der Betätigung des Steuerkreuzes einfach das Pad im Raum leicht geschwenkt, und schon reagiert ein Spiel auf die Bewegung. Auf der Pad-Oberfläche thronen insgesamt neun Feuerknöpfe, zwei Buttons sind an der Front untergebracht. Erfreulicherweise ist in der Verpackung ein USB-Adapter enthalten, daran dürfen sich Konkurrenten ruhig ein Vorbild nehmen.



Fazit

Der Bewegungssensor arbeitet rein subjektiv etwas exakter als beim Sidewinder Freestyle Pro - dennoch ist der Sensor eher ein Gimmick als ein nützlicher Zusatz, da sich Spiele mit dem Steuerkreuz vorteilhafter kontrollieren lassen. Bis auf den Preis und die Sensitivitäts-Eigenschaft hat das Pad dieselben Vorzüge wie unser Testsieger, der ebenfalls aus dem Hause Logitech stammt. Die Ergonomie zählt zu den Besten.

PC PLAYER WERTUNG – LOGITECH WINGMAN GAMEPAD EXTREME ca. 100 Mark

Pro:
- Sehr gute Ergonomie
- Reichlich Funktionen

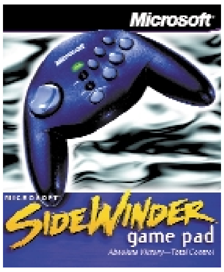
Contra:
- Gewöhnungsbedürftiger Sensor
- Hoher Preis

Probespiel	70
Funktionen	80
Ergonomie	80
GESAMTURTEIL	78

Microsoft Sidewinder Gamepad



Eine lebende Legende stellt das Sidewinder Gamepad von Microsoft dar. Seit seiner Einführung war es der unangefochtene Favorit in unserer Redaktion. Erst seit dieser Ausgabe wurde es vom Logitech Wingman Extreme Gamepad auf Rang zwei verwiesen. Insgesamt sechs einfache Feuerknöpfe sind auf der rechten Seite angebracht, wobei in der Mitte ein Mode- und ein Start-Button eingefügt sind. Darunter fand ein M-Button seinen Platz, auf den Sie vorprogrammierte Makros legen können. An der Rückseite des Pads entdeckt man neben



zwei weiteren Knöpfen einen Gameport, an dem ein Joystick oder ein weiteres Pad angeschlossen werden kann. Maximal vier Microsoft Gamepads lassen sich miteinander in Reihe verbinden.

Fazit

Ergonomisch gesehen ist das Microsoft Gamepad beinahe eine Wucht. Es passt sich optimal an, wodurch keine Verkrampfungen wie beim Nachfolger-Modell »Sidewinder Pro« auftauchen. Die Funktionsvielfalt kann trotz des hohen Alters einem Vergleich mit neueren Modellen standhalten. Insgesamt ein immer noch sehr gutes Gamepad.

PC PLAYER WERTUNG – MICROSOFT SIDEWINDER GAMEPAD ca. 70 Mark

Pro:
- Gute Ergonomie
- Vier Pads in Reihe anschließbar

Contra:
- Preis ist etwas zu hoch

Probespiel	90
Funktionen	70
Ergonomie	80
GESAMTURTEIL	**82**

Microsoft Sidewinder Freestyle Pro



Ebenfalls zu den bewegungssensitiven Gamepads darf sich das Sidewinder Freestyle Pro zählen. In seinem Inneren erkennt ein Sensor die horizontale und vertikale Ausrichtung des Pads und schickt die entsprechenden Signale anschließend an das Spiel. Auf der linken Seite fand ein digitales Steuerkreuz neben einem Shift-Button, einem Sensor- und einem Start-Knopf sein Plätzchen. In der Mitte wurde ein stufenweise verstellbarer Schubregler eingelassen. Die rechte Pad-Seite bietet sechs Buttons, während die Vorderseite zwei übergroße digitale Buttons aufweist.



Fazit

Verglichen mit dem Wingman Gamepad Extreme von Logitech schneidet das Freestyle Pro ein wenig schlechter ab, da es zum einen eine etwas unpräzisere Sensitivitäts-Steuerung und zum anderen einen höheren Preis hat. Ein Spielchen mit dem Sensor ist ganz amüsant, dennoch sind Spiele mit dem normalen Steuerkreuz einfacher zu handhaben. Das Pad ist sehr groß ausgefallen, wodurch kleinere Daumen Schwierigkeiten haben werden, die rechten sechs Buttons korrekt zu bedienen. Wir empfehlen Ihnen trotzdem ein paar Probeschwenker beim Händler vor Ort.

PC PLAYER WERTUNG – MICROSOFT SIDEWINDER FREESTYLE PRO ca. 140 Mark

Pro:
- Sensitivitäts-Gamepad
- Integrierter Schubregler

Contra:
- Zu hoher Preis
- Ergonomische Schwächen

Probespiel	70
Funktionen	80
Ergonomie	70
GESAMTURTEIL	**76**

Microsoft Sidewinder Dual Strike



Das Dual Strike Gamepad knüpft an die vom Freestyle Pro eingeführte Tradition an, mit etwas Innovativem auf dem Mark hervorzustechen. Dual Strike ist der Versuch von Microsoft, ein für 3D-Spiele (zum Beispiel »Half-Life«) optimiertes Gamepad anzubieten. Das Pad besteht eigentlich aus zwei Teilen. Einmal sitzen auf der linken Seite ein digitales Steuerkreuz und vier Buttons, während auf der rechten Seite weitere fünf Knöpfe angebracht sind. Verbunden sind die beiden Hälften mit einer beweglichen Kugel, die Sie in 3D-Titeln beispielsweise den Kopf der Spielerfigur seitlich oder nach oben und unten bewegen lässt.



Fazit

Dank der mitgelieferten Profiler Software 4.0 lässt sich das Sidewinder Dual Strike optimal nach den eigenen Bedürfnissen zurechtschneidern. Doch muss bemerkt werden, dass es für 3D-Spieler bisher keinen vernünftigen Maus-Ersatz gibt. Auch das Dual Strike ändert nichts an dieser Tatsache. Die Ergonomie ist etwas arg klobig ausgefallen - da wäre weniger mehr gewesen. PC-Neulinge und Käufer von Innovationsprodukten werden ihren Spaß haben - alle anderen sollten vorher probespielen.

PC PLAYER WERTUNG – MICROSOFT SIDEWINDER DUAL STRIKE ca. 130 Mark

Pro:
- Innovatives Design

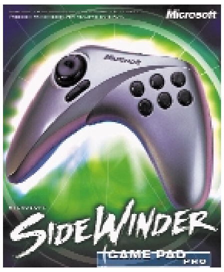
Contra:
- Eine Maus ist trotzdem besser
- Etwas klobig ausgefallen

Probespiel	60
Funktionen	80
Ergonomie	70
GESAMTURTEIL	**69**

Microsoft Sidewinder Gamepad Pro



Mit dem Sidewinder Gamepad Pro will Microsoft in die Fußstapfen des erfolgreichen Sidewinder Gamepads treten. Das Design ist von ergreifender Schlichtheit, wobei die rechte Hand Zugriff auf sechs Buttons an der Oberfläche hat, während der rechte Zeigefinger einen Frontbutton befummeln darf. Das Steuerkreuz auf der linken Seite lässt sich per Software von digitaler auf analoge Spielweise stellen.



Unter letzterem ist zusätzlich ein Microsoft-typischer Shift-Knopf angebracht, mit dessen Hilfe jeder Button eine zweite Funktion hervorruft. Ansonsten ist - wie bei allem, was derzeit an Peripherie von Microsoft kommt - der Anschluss in USB-Form gehalten.

Fazit

Wirklich schade, dass Microsoft dem Sidewinder-Gamepad einen unwürdigen Nachfolger hinterherschickt. Die linke Hand neigt nämlich bereits nach kurzer Zeit zum Verkrampfen, da der Zeigefinger nicht richtig in das Pad greifen kann. Wer das Gerät leicht schräg hält, wird sich nach einer Weile daran gewöhnen. Im Übrigen gibt es an der Pro-Version nichts auszusetzen, da alle wichtigen Funktionen untergebracht sind.

PC PLAYER WERTUNG – MICROSOFT SIDEWINDER GAMEPAD PRO ca. 90 Mark

Pro:
- Shift-Button
- Gute Treibersoftware

Contra:
- Enttäuschender Nachfolger
- Ergonomieschwäche

Probespiel	80
Funktionen	80
Ergonomie	70
GESAMTURTEIL	**79**

Saitek Cyborg 3D Pad USB



Insgesamt sind neben einem Vier-Wege-Schalter, einem Analogstick und einem Lenkrad in Miniaturausführung zwölf Knöpfe auf dem Gerät verbaut. Im Bereich der Funktionalität schneidet der Cyborg schon mal überdurchschnittlich gut ab. Angeschlossen wird das Pad an den USB-Port. Hauptaugenmerk liegt allerdings auf einem Schalter, mit dem Sie das Gamepad in drei verschiedene Modi versetzen können. Der erste ist mit einem »F« für Flugsimulation, der zweite mit »D«, stellvertretend für Rennspiele, und der dritte mit einem »A« für Actionspiele gekennzeichnet. In der jeweiligen Einstellung stehen dann vorbestimmte Buttons (also nicht alle Funktionen auf einmal) zur Verfügung.



Fazit

Für beinahe jedes Spielgenre eignet sich das Pad, das mit seiner enormen Funktionsvielfalt den Rest der Konkurrenz recht blass ausschauen lässt. Allerdings muss es sich nachsagen lassen, dass es doch recht überdimensioniert ausgefallen ist und auf manch kleinerem Schreibtisch zu viel Platz einnimmt. Alles in allem aber ein gelungenes Allroundtalent.

PC PLAYER WERTUNG – SAITEK CYBORG 3D PAD USB ca. 100 Mark

Pro:
- Drei verschiedene Modi
- Viele Funktionen

Contra:
- Etwas überdimensionierte Form
- Zwei Buttons schwer erreichbar

Probespiel	80
Funktionen	90
Ergonomie	70
GESAMTURTEIL	**80**

Saitek X6-33M



Ein Vertreter der alten Generation von PC-Gamepads ist das X6-33M von Saitek. Darauf sind nämlich immer noch für die jeweiligen Buttons so genannte Turbo-Schalter vorhanden, die in Actionspielen zum Dauerfeuer ermutigen. In maximal zwei Turbo-Einstellungen lassen sich die jeweiligen Knöpfe bedienen. Die dritte Funktion schaltet den Turbo aus und lässt Sie die Buttons in Reinform (ohne Dauerfeuer) verwenden.



Sowohl ein digitales als auch ein analoges Steuerkreuz sind in die Oberfläche eingelassen. Per Schalter entscheiden Sie, mit welcher Technik Sie spielen möchten. Insgesamt sitzen acht Buttons auf dem Gamepad.

Fazit

Turbo-Schalter schön und gut, aber in der heutigen Zeit wünscht man sich eher einen Shift-Button und eine bessere Ergonomie für die Steuerkreuze. Trotzdem liegt das Gamepad einigermaßen gut in der Hand und bietet mit dem Schubregler eine Funktion, die nicht jedes Pad vorweisen kann. Wir raten Ihnen allerdings zum Kauf eines moderneren Gamepads, da das X6-33M vorwiegend mit uninteressanten Fähigkeiten aufwartet.

PC PLAYER WERTUNG – SAITEK X6-33M ca. 50 Mark

Pro:
- Buttons mit gutem Druckpunkt
- Passable Ergonomie

Contra:
- Veraltete Funktionen

Probespiel	70
Funktionen	60
Ergonomie	70
GESAMTURTEIL	**65**

Trustmaster Fusion Digital Gamepad



Auf den ersten Blick sieht das Fusion Digital Gamepad eher aus wie der poppige Flugknüppel einer fliegenden Untertasse. Bei näherer Betrachtung sind sechs kleine Feuerknöpfe auszumachen, die begleitet werden von zwei noch winzigeren Funktionstasten. Das Steuerkreuz arbeitet digital und ist sehr gut zu bedienen. An der Frontseite wurden zusätzliche Buttons in Dreiecks-Form eingepflanzt. Das Fusion Gamepad ist dank Adapter sowohl für den Game- als auch für den USB-Port tauglich. Nebenbei liegt der Verpackung auch eine CD mit i-Mac-Treibern bei.



Fazit

Das Fusion Pad sieht ganz nett aus, und auch die späteren Stunden des Tages wären sicherlich noch wunderschön, würde man es nicht in die Hand nehmen. Das Thrustmaster-Pad ist nämlich eine ergonomische Krücke, die zudem mit viel zu kleinen Buttons daherhumpelt. Die Frontbuttons wurden offenbar gedankenlos in das Pad eingefügt. Sie müssen nämlich nach oben, anstatt in die Richtung des Benutzers gedrückt werden. Keine Kaufempfehlung.

PC PLAYER WERTUNG — TRUSTMASTER FUSION DIGITAL GAMEPAD ca. 50 Mark

Pro:
- Ausgefallenes Design

Contra:
- Schwacher Knopf-Druckpunkt
- Unergonomische Frontbuttons

Probespiel	60
Funktionen	50
Ergonomie	50
GESAMTURTEIL	**54**

Rists Resümee


JOCHEN RIST

War das Microsoft Sidwinder Gamepad bisher unser heiß geliebter Favorit, so wurde es in diesem Test vom Logitech Wingman Gamepad auf Platz zwei verwiesen. Auf Siegerpodest-Platz Nummer drei strahlt das Saitek Cyborg 3D USB, das mit sehr vielen Funktionen und einer guten Ergonomie zu überzeugen weiß. Die neuesten Microsoft-Modelle können leider nicht ganz an den Erfolg des Sidewinder-Pads anknüpfen. Das Sidewinder 3D Pro ist zu klobig, und das Dual Strike zu speziell ausgefallen. Ein guter Spieler wird wohl kaum seine Maus für ein Dual Strike liegen lassen.

Das geheime Gurken-Prädikat wird diesmal an Guillemot überreicht, sofern sie ihre Gamepad-Serie nicht schon eingeschmolzen und neu entworfen haben. Gravis lieferte mit dem Gamepad Pro USB ein solides Pad, das sich im moderneren Konkurrenzfeld wacker schlug. Auch das Xterminator ist ein gutes Pad, allerdings mit ein paar Ergonomie-Schwächen.

Die Zukunftsaussichten für den Gameport sind düster - immer mehr Hersteller bieten nur noch USB-Pads an. Ein Lob an Logitech, da sie zu den Wenigen gehören, die sowohl einen Gameport als auch einen USB-Anschluss bieten.

Alle Gamepads auf einen Blick

Hersteller	Modell	Preis	Knöpfe Oberfläche	Knöpfe Frontseite	Analog-Stick	Anschluss-Art	Bewegungssensor	Zubehör	Probespiel	Funktionen	Ergonomie	Gesamturteil
Logitech	Wingman Gamepad	50	9	2	Nein	Gameport /USB	Nein	USB -Adapter	90	80	80	85
Microsoft	Sidewinder Gamepad	70	9	2	Nein	Gameport	Nein	-	90	70	80	82
Saitek	Cyborg 3D Pad USB	100	6	4	Ja	USB	Nein	-	80	80	80	80
Microsoft	Sidewinder Gamepad Pro	90	7	2	Ja	USB	Nein	-	80	80	70	79
Logitech	Wingman Gamepad Extreme	100	9	2	Nein	USB	Ja	USB -Adapter	70	80	80	78
Microsoft	Sidewinder Freestyle Pro	140	9	2	Nein	Gameport	Ja	Motocross Madness	70	80	70	76
Creative	Gamepad Cobra USB	40	8	4	Nein	USB	Nein	-	70	70	80	74
Gravis	Gamepad Pro USB	60	6	4	Nein	USB	Nein	-	70	80	70	74
Gravis	Xterminator	90	11	4	Ja	Gameport	Nein	-	70	70	70	72
CH Products	Gamepad USB	60	6	4	Nein	Gameport	Nein	-	70	70	70	71
Microsoft	Sidewinder Dual Strike	130	7	2	Ja	USB	Nein	-	60	70	70	69
Saitek	X6-33M	50	6	2	Ja	Gameport	Nein	-	70	60	70	65
Thrustmaster	Fusion Digital Gamepad	50	8	2	Nein	Gameport	Nein	-	60	50	50	54
Guillemot	T-Leader 3D	50	8	2	Ja	Gameport	Nein	-	40	60	30	39

Microsoft IntelliMouse Explorer



Mit einer revolutionär neuen Technologie sind die beiden hier vorgestellten Microsoft-Mäuse ausgestattet: Anstelle einer Kugel zur Abnahme der Bewegung befindet sich nun eine winzige Kamera im Gerät, die 1500 Bilder pro Sekunde knipst und daraus den Zeigerstand berechnet. Kleiner Nachteil: Auf gläsernen und ähnlich gearteten Oberflächen ist die IntelliMouse Explorer nicht zu gebrauchen. Außer den beiden üblichen Knöpfen und dem Scrollrad auf der Oberfläche finden sich an der Seite noch zwei weitere Schalter, die Sie mit der mitgelieferten Software belegen können, allerdings nicht komplett frei: Sie müssen mit den umfangreichen Herstellervorschlägen glücklich werden.
Die Maus verfügt über einen USB-Anschluss, ein PS/2-Adapter liegt bei.

Fazit

Die IntelliMouse Explorer setzt die Microsoft-Tradition exzellenter Mäuse fort, der Hersteller gibt aufgrund der verschleißfreien Technik fünf Jahre Garantie.
Der vorderste Knopf ist jedoch etwas schlecht zu erreichen, außerdem liegt das Gerät nur in großen Händen wirklich gut. Das sind aber eher Marginalien; ich jedenfalls werde den Nager so bald nicht aus der Hand legen. **(mash)**

PC PLAYER WERTUNG
MICROSOFT INTELLIMOUSE EXPLORER ca. 130 Mark

Pro:
- Nahezu wartungsfrei
- Sehr gute Ergonomie

Contra:
- Nur bedingt für kleine Hände geeignet
- Vorderer seitlicher Knopf schlecht erreichbar

GESAMTURTEIL 88

Microsoft IntelliMouse with IntelliEye



Hinter dem langen Namen verbirgt sich die bekannte Microsoft-Radmaus mit insgesamt drei Knöpfen.
Das Scrollrad mit der dritten Buttonfunktion gehört für alle, die es jemals benutzt haben,

»Hervorragende Ergonomie.«

mittlerweile zum unverzichtbaren Standard. Und diese Maus wurde nun ebenfalls mit den verschleißfreien Bewegungssensoren der IntelliMouse Explorer ausgerüstet. Durch die nicht mehr vorhandene Kugel verliert das Gerät deutlich an Gewicht. Ansonsten bleibt alles beim Alten, durch die Software lassen sich eine Menge Parameter wie etwa die Belegung des Radknopfes einstellen.
Auch die IntelliMouse with IntelliEye wird mit einem USB-Anschluß inklusive PS/2-Adapter ausgeliefert.

Fazit

Der Vorteil des neuen Abnahmesystems liegt auf beziehungsweise in der Hand: Sie müssen lediglich die Optik sauberhalten und nie wieder Ihre Maus öffnen, um an die Kugel zu gelangen. Wie aus der normalen Microsoft-Produktpalette bekannt, liegt das Gerät hervorragend in der Hand. Einziger negativ auffallender Punkt ist das geringere Gewicht, an das man sich erst gewöhnen muss. **(jr)**

PC PLAYER WERTUNG
MICROSOFT INTELLIMOUSE WITH INTELLIEYE ca. 110 Mark

Pro:
- Nahezu wartungsfrei
- Hervorragende Ergonomie

Contra:
- Etwas leicht

GESAMTURTEIL 87

Logitech Wingman Force Feedback Mouse



Die Force-Feedback-Nagerin sitzt fest auf einer ergonomischen Oberfläche, von der man sie nicht entfernen kann. Etwa zwei Zentimeter kann die Rüttel-Maus von der Mittelposition aus bewegt werden. Erreicht die Maus in einem Spiel ihren Maximalausschlag, so scrollt der Mauspfeil weiter, solange Sie das Bedienteil in die entsprechende Richtung drücken. Die Force-Feedback-Maus ist ein erfrischend neues Erlebnis im Universum der Eingabegeräte. Unter Windows hoppelt die Maus beim Überfahren eines Fensters im Explorer, während in Spielen ein Maschinengewehr rattert, eine Explosion durch heftiges Rütteln nachgeahmt wird, oder ein einzelner Schuss das Gerät zum Zucken bringt. Im Lieferumfang enthalten sind angepasste Versionen der Spiele »Railroad Tycoon 2 Gold Edition«, »Gruntz« und des Actionspieled »Heavy Gear 2«.

Fazit

Unter Windows und bei Spielen, die nicht ins 3D-Shooter-Genre fallen, mag die Maus durchaus Spaß bereiten. Allerdings ist sie für letzteres Genre nicht zu empfehlen, da in hitzigen Momenten eine Drehung der Spielerfigur plötzlich endet und sie erst eine langsamere seitliche Bewegung wieder in die richtige Position rückt. Der Krafteffekt dürfte etwas stärker sein. Dennoch empfehlen wir Ihnen, sich beim Händler durch ein paar Handgelenks-Rüttler faszinieren zu lassen. **(jr)**

PC PLAYER WERTUNG
LOGITECH WINGMAN FORCE FEEDBACK MOUSE ca. 200 Mark

Pro:
- Innovativer Force-feedback Effekt

Contra:
- Fest verankerte Maus
- Ungeeignet für 3D-Shooter

GESAMTURTEIL 66

Microsoft Sidewinder Precision Pro Racing Wheel



Warum Microsoft nicht gleich nach der Einführung des »Sidewinder Force Feedback«-Lenkrads ein Gerät ohne jene Eigenschaft herausgebracht hat, darf die Öffentlichkeit nie erfahren. Fakt ist, dass es jetzt dasselbe Modell in Hellgrün, pardon, ohne Force Feedback zu kaufen gibt. Bis auf letztere Eigenschaft, einen USB-Anschluss, die fehlende Lenkradummantelung und einen Lenkwiderstand hat sich nämlich nichts geändert. Noch immer dürfen Sie sich mit einem kompakten Design, einer beinahe guten Halteklammer und sauberer Ergonomie in die Kurven legen. Insgesamt sechs Buttons und zwei Klickschalter können Sie mit Ihren Daumen beziehungsweise Zeigefingern glücklich machen.

Fazit

Bis auf die Befestigung, die wir schon beim MS-Force-Feedback-Modell bemängelten, und die fehlende Lenkradummantelung hat sich nichts zum Negativen geändert. Das Precision Pro hat nun einen angenehm hohen Lenkwiderstand und eine Lenkkerbe in der Mittelstellung. Sobald man das Rad loslässt, schwingt es kraftvoll zurück. So was hätten wir uns beim Force-Feedback-Gerät (im ausgeschaltenen Zustand) auch gewünscht. Insgesamt ein Top-Produkt aus dem Hause Microsoft für Spieler, die ohne Krafteinwirkung auf die Piste möchten. **(jr)**

PC PLAYER WERTUNG

MICROSOFT SIDEWINDER PRECISION PRO RACING WHEEL ca. 180 Mark

Pro:
- Hoher Lenkwiderstand
- Kompakt und ergonomisch

Contra:
- Gerät neigt zum Kippen
- Keine Lenkradummantelung aus Gummi

GESAMTURTEIL 80

Gravis Stinger



Ein Spielchen per Tastatur ist auf einem Notebook meist sehr fitzelig. Entweder man findet die Taste nicht sofort oder springt dank zwei gleichzeitig gedrückten Tasten unverhofft in den digitalen Tod. Das Problem erkannte Gravis und präsentiert mit dem Stinger-Modell ein kleines Gamepad, das speziell für Notebooks entwickelt wurde. Da für die meisten kompakten Rechenknechte der Gameport ein Fremdwort ist, hat das Stinger einen seriellen, 9-poligen Anschluss. Natürlich lässt sich das Pad auch an einen normalen PC anschließen. Die Treiber-Installation und ein Probespiel gelangen in unserem Test auf Anhieb. Ein digitales Steuerkreuz und zehn Buttons sind ebenfalls in das Gerät eingepflanzt worden.

Fazit

Das Stinger-Modell ist das bisher kleinste Gamepad, welches sich in unsere Testlabors verirrte. Es nimmt so wenig Platz für sich in Anspruch, dass Notebook-Besitzer es problemlos in der Jackentasche mitnehmen können. Für allzu große Hände ist es zwar weniger geeignet, ansonsten fanden wir das Pad so putzig und gleichzeitig funktional akzeptabel, dass es ab sofort gelegentlich seinen Dienst an einem ausgewachsenen PC verrichten darf. **(jr)**

PC PLAYER WERTUNG

GRAVIS STINGER ca. 80 Mark

Pro:
- Kompaktes Gamepad
- Programmierbar

Contra:
- Kein 25-poliger serieller Adapter

GESAMTURTEIL 77

Guillemot Force Feedback Joystick



Ein wahrlich dicker Brocken, der Force-Feedback-Joystick von Guillemot. Wegen seiner enormen Länge sollten Sie schon mal ausreichend Platz auf dem Schreibtisch freischaufeln. Anders als beim Rüttler von Microsoft müssen Sie hier nicht die Hand am Knüppel halten, damit der Krafteffekt (I-Force) einsetzt. Auf dem sehr griffigen Stick mit Kevlar-Beschichtung sind drei Buttons, ein Coolie-Hat und ein Ruder platziert. Letzteres schwingt dank einer Feder wieder in die Ausgangsposition zurück. Auf dem breiten Fuß sind acht Feuerknöpfe und ein Schubregler so untergebracht, dass Sie mit einer Hand die Hälfte der Buttons jeweils mit einem Finger bedienen können. Als nette Beigabe liegt in der Verpackung die Vollversion der 3D-Actionballerei »Incoming«.

Fazit

Mit dem Kraftmotz von Guillemot kommen endlich auch Linkshänder in der Genuss einer gepflegten Rüttlerei. Der Kevlar-Stick ist super-griffig, und die Handablage lässt ein Ermüden der Hand nicht zu. Funktional nimmt es das Gerät mit allen anderen Sticks auf – lediglich die längliche Form wird auf manchen Schreibtischen für Platzprobleme sorgen. **(jr)**

PC PLAYER WERTUNG

GUILLEMOT FORCE FEEDBACK JOYSTICK ca. 200 Mark

Pro:
- USB- und serieller Anschluss
- Griffiger Knüppel
- Für Linkshänder geeignet

Contra:
- Hoher Platzverbrauch

GESAMTURTEIL 81

Logitech SoundMan G1



Aus dem Hause Logitech stammt dieses Pärchen, das jedoch nicht zu verwechseln ist mit den Lautsprechern, die den X1- und X2-Systemen beiliegen. Die schmalen, recht hohen und schick designten Zwei-Wege-Boxen verfügen lediglich über zwei Knöpfe; einen für die Lautstärke und einen Bereitschaftsschalter. Stellen Sie die Boxen auf Stand by, gehen sie erst an, wenn ein Signal kommt, was Strom spart. Der Volume-Regler liegt schön unter dem Finger und lässt sich leicht bedienen. Das Netzteil findet ebenfalls im Lautsprecher Platz, was zusätzliches Kabelgewirr verhindert.

Fazit

Durch den schmalen Bau kommen die G1-Speaker auf Ihrem Schreibtisch mit sehr wenig Platz aus, fallen dafür aber auch leicht um; Abhilfe schafft da nur das Querlegen auf der Ablage, wodurch der Platzvorteil natürlich wieder verloren geht.
Ohne Subwoofer klingen die Brüllwürfel auch recht dünn, ein sauberes Klangbild ergibt sich bloß bei geringen Lautstärken. Drehen Sie auf, verzerren zuerst die Höhen, dann die Bässe. Daher raten wir zum Komplettsystem inklusive Basslautsprecher, falls Sie nicht mit sehr leiser Tonwiedergabe leben können. **(mash)**



PC PLAYER WERTUNG
LOGITECH SOUNDMAN G1
ca. 80 Mark

Pro:
- Klein
- Stromsparmodus

Contra:
- Fallen leicht um
- Recht schwachbrüstig

GESAMTURTEIL 61

Logitech Soundman X1

Der SoundMan X1 ist ein weiteres Mitglied der SoundMan-Reihe, von der wir in der letzten Ausgabe bereits das größere X2-





Modell getestet haben. Auch in vorliegendem Falle besteht das Set wieder aus einem Subwoofer nebst zwei Satelliten. Die beiden Lautsprecher werden an den Brummbecher angeschlossen, von dem aus Sie die Subwoofer-Lautstärke regeln. Der Regler für die Gesamtlautstärke ist auf dem rechten Satelliten untergebracht. Sobald das Set mit integriertem Netzteil längere Zeit kein Signal mehr von der Soundkarte erhält, schaltet es in den Stromsparmodus. Aus der Verkaufsverpackung ziehen Sie ebenfalls ein MP3-Paket mit Abspielprogramm und über 100 Songs. Darin schlummert weiterhin eine Testversion von Virtuosa Gold, einem Multitalent bestehend aus CD-Ripper, CD-Brennsoftware und MP3-Player.

Fazit

Die Gesamtleistung ist mit ihren 25 Watt etwas schwächer auf der Brust als beim großen X2-Bruder. Allerdings kosten die X1 auch 50 Mark weniger. Zu empfehlen ist das X1-System für Spieler, die mit ihren Lärmmachern öfter unterwegs sind oder wenig Platz auf dem Schreibtisch haben. **(jr)**

PC PLAYER WERTUNG
LOGITECH SOUNDMAN X1
ca. 150 Mark

Pro:
- Sehr platzsparend
- Stromsparmodus

Contra:
- Leistungsarmer Subwoofer
- Wackelige Satelliten

GESAMTURTEIL 73

Mitron Real Panel RP200c2



Nicht nur Bildschirme der Marke »topfeben« (Flat-Panel) kommen zusehends in Mode, auch Lautsprecher sind bereits vom Design-Wahn befallen. So auch die Real Panel Speaker von Mitron, welche sich durch 390 Gramm Gewicht, 135x25x230 Millimeter Abmessung und spärliche 2x3 Watt auszeichnen. Die Schall-Platten lassen sich entweder an dem mitgelieferten Fuß aufklappen oder aber an die Wand hängen. Ein Netzteil hat in solch schlanker Technik natürlich nichts verloren, weshalb es in externer Knechtschaft seinen Dienst verrichtet. Dort befindet sich auch die Box, an der Sie die Speaker anschalten und die Lautstärke regeln.

Fazit

Möchten Sie wieder einmal große Augen unter Ihren Bekannten und Verwandten heraufbeschwören, dann sind die Real Panel Speaker ein ideales Hilfsmittel – solange Sie nicht den Lautstärkeregler bedienen. Die Leistung ist nämlich sehr dürftig, da außer schrillen Höhen nichts in Ihre Gehörgänge dringt. Auch in der Anleitung wird zum Kauf eines Subwoofers geraten; aber selbst damit hätten Sie kein allzu großes Klangerlebnis. Um Real-Audio-Dateien anzuhören ist das System gut genug – für alles, was darüber liegt, sollten Sie sich nach Alternativen umschauen. **(jr)**

PC PLAYER WERTUNG
MITRON REAL PANEL RP200C2
ca. 80 Mark

Pro:
- platzsparendes Design

Contra:
- Schwache Leistung
- Viel Kabelsalat

GESAMTURTEIL 32

Technik Treff



Sie fragen, wir antworten: Tipps & Tricks rund um den PC.

AMD mit mehr als 450 MHz

Weiß irgendjemand, ob es jemals einen AMD K6-III mit mehr als 450 MHz geben wird?
(Schwarzes Brett)

Klar! Einen K6-III/500 können Sie schon kaufen; der kostet im Moment rund 1000 Mark. Da AMD mit dem neuen K7-Supergeschoss erst mal langsam loslegen muss und es zudem noch jede Menge Leute gibt, die einfach nur den Prozessor und nicht gleich das ganze Motherboard austauschen wollen, wird es den K6-III wohl auch noch in ein paar weiteren Taktstufen geben. Würde uns übrigens nicht wundern, wenn Intel aus genau diesem Grund plötzlich einen Pentium III für den alten Sockel-7 herstellt.

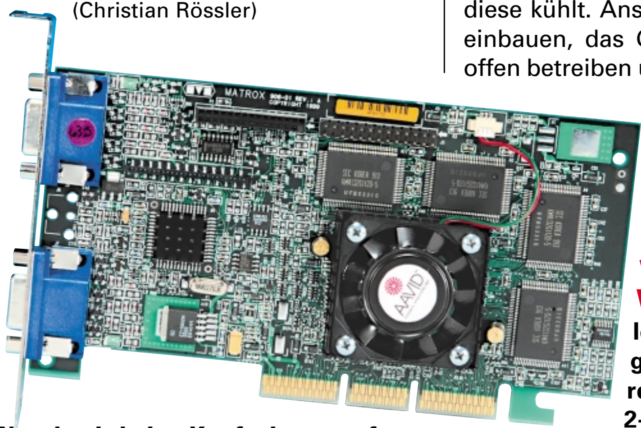
Dual-Pentium-Boards

Ich habe eine Frage zu Dual-Pentium-Boards. Welches Board empfehlt ihr, und wie steht's mit der Unterstützung von Spielen aus? Bringt das etwas, oder kann man die vergessen?
(Schwarzes Brett)

Es gibt unseres Wissens kein einziges Spiel, das Mehrprozessor-Systeme unterstützt. John Carmack hat für »Quake 3 Arena« zwar mal entsprechende Programmier-Experimente angestellt, ist aber zu dem Schluss gekommen, dass der Leistungsgewinn in keinem Verhältnis zu dem Aufwand steht. Außerdem hängt es immer von der Programmier-Aufgabe ab, ob Dual-Boards überhaupt sinnvoll sind - ähnlich wie bei 3D-Grafikkarten: Einem 2D-Spiel nutzt das auch nichts. Obendrein muss nicht nur das Spiel solch ein Board unterstützen, sondern vor allem auch das Betriebssystem, was bei Windows 95/98 nicht der Fall ist. Windows NT kann das, was wir aber keinem Spieler empfehlen. Sollte es denn trotzdem ein Dual-Pentium-Board sein, würden wir grundsätzlich immer zu einem Asus-Board greifen.

Voodoo 3 - Zusatz oder nicht?

In Ausgabe 9/99 (Seite 190) schreibt Ihr: »Bei den Voodoo-3-Grafikkarten handelt es sich um vollwertige Grafikkarten«. Auf Seite 182 zeigt Ihr jedoch unter der Sparte »3D Grafikkarten« eine »Voodoo 3 2000«, was die Vermutung aufkommen lässt, dass es sich dabei doch nur um eine Zusatzkarte handelt.
(Christian Rössler)



Nur damit keine Konfusionen aufkommen: Alle (!) Voodoo-3-Karten sind Kombiboards, die man nicht mehr (!) als Zusatz-Steckkarten für vorhandene 2D-Karten verwenden kann.

Uops! Ok, unser Fehler. Theoretisch gehört die Karte tatsächlich nicht in diese Sparte. Denn alle (wir denken uns an dieser Stelle ein dickes, rot blinkendes und piependes Ausrufezeichen) Voodoo-3-Karten sind komplette Grafikkarten. Voodoo-3-Zusatzboards gibt es nicht mehr.

Rechner zu heiß

Mein Problem ist die Hitze in meinem Rechner. Die CPU in meinem PC arbeitet im Durchschnitt auf einem Temperaturlevel von 57 bis 63 Grad Celsius. Ist das eigentlich normal? Mein Rechner hängt sich nämlich nach rund einer dreiviertel Stunde auf. An der Grafikkarte (Voodoo 3 2000 AGP) verbrenne ich mir sogar fast die Finger.
(Johannes Kresse)

Vermutlich rühren diese Probleme von der Grafikkarte her. Da es sich dabei um eine AGP-Variante handelt, sitzt diese sowieso schon ganz oben und damit in der Nähe des Netzteil-Lüfters. Sonst wäre unsere erste Empfehlung gewesen, diese umzustecken, so dass das Netzteil auf die Karte pustet und diese kühlt. Ansonsten: zweiten Lüfter einbauen, das Gerät übergangsweise offen betreiben und zur Not (wenn sich kein Lüfter einbauen lässt) das Gehäuse gegen eines mit mehreren Lüftern austauschen.

Winchip und Windows

Ich benutze seit einigen Wochen erfolgreich eine IDT Winchip 2-3D-CPU (200 MHz) in meinem Windows-98-System. Doch nach einem Upgrade des Betriebssystems auf die Second Edition von Windows 98 bleibt der Rechner beim Hochlauf hängen. Ein Starten von Windows 98 im abgesicherten Modus funktioniert jedoch tadellos. Nach langwieriger Fehlersuche tauschte ich letztendlich die CPU aus, und siehe da, das System funktioniert (Pentium 150). Dann tauschte ich die CPU erneut, setzte also den Winchip-Prozessor wieder ein. Beim ersten Hochlauf klappte es, doch bereits beim zweiten Versuch bleibt das System an gewohnter Stelle wieder hängen. Woran liegt das?
(Markus Strohmeier) →

→ Hier scheint nicht ausschließlich Windows die Ursache für das Problem zu sein, sondern einer der installierten Treiber. Sonst würde Windows auch im Abgesicherten Modus nicht laufen. Zwei Möglichkeiten: Zum einen nacheinander alle Treiber in der Gerätesteuerung deaktivieren (bis auf die Grafikkarte), alle Tools aus dem »Autostart«-Menü schmeißen, die Autostart-Eintragungen in der Registry (HKEY_LOCAL_MACHINE; SOFTWARE; Microsoft; Windows; Current Version; Run) zeitweise entfernen und die Treiber aus der CONFIG.SYS und AUTGOEXEC.BAT herausnehmen. Dann alle der Reihe nach wieder einsetzen. Wenn es ganz dumm läuft, nutzt das aber auch nichts, weil vielleicht irgendein Programm eine System-DLL ersetzt hat, die Zicken macht. Deswegen bietet sich eher der zweite Weg an: Komplettes Backup machen (zur Sicherheit), die Festplatte komplett formatieren und alles nacheinander neu einrichten. Dabei nach jeder Hardware- oder Software-Installation den Computer brav neu starten, um zu sehen, ob er noch arbeitet. Informationen zum Winchip-Prozessor stehen im Internet übrigens unter »www.winchip.com«.

Soundkarte und Voodoo 1

Immer wenn die Soundkarte WAV-Dateien abspielt und gleichzeitig die 3D-Karte aktiv ist, bekomme ich ein Ruckeln und Zuckeln in das Spiel. Es hört auch manchmal wieder auf, um dann wiederzukommen. Stelle ich im Spiel den Sound ab, gibt es kein Ruckeln mehr. Brauche ich eine neue Soundkarte (die vorhandene ist eine Crystal aus dem Aldi P/133)?
(Schwarzes Brett)

Eine neue Karte ist eventuell nicht notwendig. Vertauschen Sie einfach mal die Soundkarte und die Voodoo-Karte in den PCI-Slots. Vielleicht ist das Problem so schon gelöst. Schlecht sieht`s dagegen aus, wenn die Soundkarte auf dem Motherboard sitzt. Hoffentlich lässt sich diese vernünftig im BIOS oder per Jumper abschalten, denn dann ist eine neue fällig.

Banshee und Voodoo 2 zusammen

Ich habe eine Banshee-2D/3D und eine Voodoo-2-Karte. Wieso funktionieren diese beide Karten zusammen? Bei einigen Spielen bekomme ich dagegen Probleme (Need for Speed 4, Unreal).
(Schwarzes Brett)

Nanu? Dass diese beiden Karten zusammen laufen, grenzt auch für uns an ein Wunder. Und ganz offen gesagt haben wir das auch noch nie ausprobiert. Theoretisch arbeitet zwar eine Voodoo-1- oder Voodoo-2-Karte zusammen mit jeder anderen 3D-Kombikarte.
DirectX unterstützt das, es hängt dann nur vom Spiel ab, ob es eine Wahl der zu benutzenden 3D-Hardware zulässt. Nun sind aber Banshee und Voodoo 2 vom selben Hersteller, so dass es da vermutlich Probleme mit der Glide-Grafikbibliothek gibt, die für zusätzliche Konfusion bei einigen Spielen sorgt.

CD-Brenner als CD-Player

Können Sie mir sagen, wie ich den CD-Brenner auch als CD-Player einsetzen kann? Ich arbeite mit Windows NT 4.0 Workstation (Service Pack 5). Schließe ich den Kopfhörer an den Brenner an, kann ich CD-Musik hören, jedoch nicht über die eingebaute Soundkarte.
(Albert Veit)



CD-Brenner (hier der CDR55S von Teac) bieten auch immer einen Audio-Ausgang, den man wie bei einem normalen CD-ROM-Laufwerk mit einer Soundkarte verbindet.

Sofern Ihr CD-Brenner einen Audio-Ausgang besitzt, ist das überhaupt kein Problem: Kaufen Sie sich ein handelsübliches CD-Audio-Kabel und verbinden Sie mit diesem den Ausgang an der Rückblende des Laufwerks mit dem CD-Eingang der Karte. Fertig! Etwas problematischer wird es, wenn der CD-Brenner älter als vier Jahre ist. Da hatten die Audio-Ausgänge weder eine einheitliche Belegung noch einen einheitlichen Stecker. Aber auch da hält der Handel passende Kabel bereit.
Hat Ihr CD-Brenner jedoch keinen separaten Audio-Ausgang, gibt es nur die Lösung, mit einem Stereo-Klinkenkabel den Kopfhörerausgang mit dem Eingang der Karte zu verbinden. Ist zwar nicht schön, funktioniert aber.

Celeron oder Pentium III

Ich wüsste gern, was schneller ist: ein Celeron-Prozessor mit 466 MHz oder ein Pentium mit 450 MHz? Stimmt es, dass der Celeron bei Schreibprogrammen (zum Beispiel Word) und dem Internet schneller ist, und der Pentium bei Spielen?
(Schwarzes Brett)

Für die meisten Spiele ist ein gleich getakteter Celeron schneller als ein Pentium II (Quake 2). Bei Pentium III gilt diese Regel nicht mehr: da ist der Dreier schneller. Allerdings sprechen wir hier von einstelligen Prozentzahlen in der Bildrate. Das merkt man in der Praxis nicht, sondern ermittelt es nur noch messtechnisch mit Hilfe von Benchmark-Programmen. Wer also locker das Doppelte bis Dreifache an Geld ausgeben mag, damit er vielleicht mit 111 Frames/Sekunde anstelle von 109 Frames/Sekunde protzt, dem sei ein Pentium III gegönnt. Allen anderen empfehlen wir für die gesparte Kohle lieber ein Surround-Lautsprecher-System mit fettem Subwoofer. Das haut mehr auf den Adrenalinspiegel.
Für andere Anwendungen wie »Rendering«, »CAD« oder auch Musikanwendungen ist ein Pentium III dagegen durchaus eine Alternative. Nicht aber für Textverarbeitung, Tabellenkalkulationen oder Internet: Da langt heute ein Pentium/200. **(hf)**

So erreichen Sie uns

**Brennt Ihnen eine Frage zu den Mysterien der PC-Technik auf der Zunge? Versiegt die Spiele-Lust im Hardware-Frust?
Schreiben Sie uns; wir versuchen Ihre Fragen in der nächsten Ausgabe unterzubringen.**

Unsere Adresse:
Future Verlag GmbH
Redaktion PC Player
Stichwort: »Technik Treff«
Rosenheimer Str. 145h
81671 München

oder per E-Mail an
techniktreff@pcplayer.de

Wir bitten um Verständnis, dass wir aus Zeitgründen keine individuellen Ratschläge erteilen können. Bitte schicken Sie also weder Rückporto noch frankierte Umschläge.

HOTLINES

Name der Firma	Hotline-Telefon	Sprechzeiten	Internet
3D Realms	–	–	www.3drealms.com
7th Level	siehe Infogrames	–	–
Access (Links LS)	siehe Eidos	–	www.accesssoftware.com
Acclaim	01805 33 55 55	24-Std.-Service	www.acclaimnation.com
Acclaim (techn. Support)	089 32 94 06 00	24-Std.-Service	–
Activision (Spiele)	0190 51 00 55	Mo-Fr 14-18 Uhr, Sa+So 16-18 Uhr	www.activision.com
Activision (techn. Support)	01805 22 51 55	Mo-Fr 14-18 Uhr, Sa+So 16-18 Uhr	–
Adventuresoft	siehe Infogrames	–	–
Aftermath	siehe THQ	–	–
American Technos	siehe THQ	–	–
Anco	siehe THQ	–	–
Ascaron	05241 966 90	Mo-Fr 14-17 Uhr	www.ascaron.com
Attic Entertainment	07431 543 23	Mo-Fr 13-18 Uhr	www.attic.de
Aztech Systems	0421 162 56 40	Mo-Do 9-12:30, 13:30-17 Uhr, Fr 9-12:30, 13:30-15:30 Uhr	www.aztech.com.sg
Barbie	02131 96 51 10	Mo-Fr 9-18 Uhr	www.softgold.com
Berkeley Systems	–	–	www.berksys.com
Blizzard	siehe Cendent	–	www.blizzard.com
Blue Byte	0208 450 29 29	Mo-Do 15-19, Fr 15:30-19:30 Uhr	www.bluebyte.de
Broderbund	0180 235 45 49	Mo-Fr 9-18 Uhr	www.broderbund.com
Bullfrog	siehe Electronic Arts	–	www.bullfrog.co.uk
Canal + Multimedia	siehe Infogrames	–	–
CDV	0721 97 22 40	Mo-Fr 8:30-17:30 Uhr	www.cdv.de
Cendent Software	06103 99 40 40	Mo-Fr 9-19 Uhr	www.sierra.de
Creative Labs	089 957 90 81	Mo-Fr 9-17:30 Uhr	www.creaf.com
Cryo (techn. Support)	05241 95 35 39	tägl. 15-20 Uhr	www.cryomaxupport.de
Cryo (Spiele-Hotline)	0190 51 00 59	–	–
DID	siehe Infogrames	–	–
Disney Interactive	069 66 56 85 55	Mo-Fr 9-18, Sa 13-18 Uhr	www.disney.de
Dynamix	siehe Cendent	–	–
EA Sports	siehe Electronic Arts	–	–
Ego Soft	siehe THQ	–	–
Eidos Interactive Deutschland	0180 522 31 24	Mo-Fr 11-13 und 14-18 Uhr	www.eidos.com
Electronic Arts	0190 57 23 33	Mo-Fr 9:30–17:30 Uhr	www.ea.com
Empire	089 85 79 51 38	Mo-Do 13-20 Uhr, Fr 12-16 Uhr	empire-us.com
Europress	–	–	www.europress.co.uk
Gamebank	siehe THQ	–	–
Gametek	02161 18 97 20	Mo-Fr 10-18 Uhr	www.gametek.com
Gravis	0130 81 06 54	Mo-Fr 9-16 Uhr	www.gravis.com
Gremlin	–	–	www.gremlin.co.uk
Grolier	–	–	www.gi.grolier.com
GT Interactive (akt. Spiele)	01805 25 43 92	24-Std.-Service	–
GT Interactive (Merchandising)	01805 25 43 94	24-Std.-Service	www.gtinteractive.de/shop
GT Interactive (Warner)	01805 25 43 91	Mo-So 15-20 Uhr	www.gtinteractive.com
Guillemont	0211 338 00 44 66	Mo-Fr 9-17 Uhr	www.guillemont.com
Hasbro Interactive	08105 42 72 76	Mo-Fr 14-18 Uhr	HILFE@hiuk.com
Ikarion	0241 470 15 20	Mo-Fr 14-18 Uhr	www.ikarion.com
Impressions	siehe Cendent	–	–
Infogrames	0190 51 05 50	Mo-Fr 11-19 Uhr	www.infogrames.de
InterAct of Europe	04287 12 51 33	Mo-Do 8-17 Uhr Fr 8-14 Uhr	www.interact-europe.de
Interactive Entertainment	siehe THQ	–	–
Interactive Magic	08105 22 11 26	Mo-Fr 17-20 Uhr, Sa+So 14-17 Uhr	www.imagicgames.de
Interplay	0044 1628 42 37 23	–	www.interplay.com
Jane´s Combat Simulations	siehe Electronic Arts	–	–
JoWood	siehe Infogrames	–	–
Konami	069 95 08 12 88	Mo-Fr 14-18 Uhr	www.konami.com
Living Books	0044 14 29 52 02 51 (England)	Mo-Fr 8-17 Uhr	www.livingbooks.com
Logic Factory	siehe THQ	–	www.logicfactory.com
LucasArts	siehe THQ	–	www.lucasarts.com
Magic Bytes	05241 95 33 33	Mo-Do 17-19 Uhr	www.magicbytes.com
Max Design	siehe Infogrames	–	–
Maxis	siehe Electronic Arts	–	www.maxis.com
Microprose	01805 25 25 65	Mo-Fr 14-17 Uhr	www.microprose.com
Microsoft (techn. Support)	01805 67 22 55	Mo-Fr 8-18 Uhr	www.microsoft.de
Microsoft direkt	0180 525 11 99	Mo-Fr 8-18 Uhr	www.microsoft.de
Mindscape	0208 992 41 14	Mo, Mi, Fr 15-18 Uhr	www.mindscape.com
Mission Studios	siehe THQ	–	–
Navigo	089 32 47 31 51	Mo-Fr 9-12 Uhr	www.navigo.de
Neo	0043 16 07 40 80 (Österreich)	Mo-Fr 10-16 Uhr	www.info.co.at/neo
New World Computing	–	–	www.nwcomputing.com
Novalogic	siehe Electronic Arts	–	www.novalogic.com
Ocean	siehe Infogrames	–	www.ocean.com
Origin	siehe Electronic Arts	–	www.ea.com.origin
Paramount	–	–	www.paramount.com
PC Player (Spiele)	0190 87 32 68 11 (3,63 Mark/Minute)	Mo-So 7-24 Uhr	www.pcplayer.de
PC Player (Technik)	0190 88 24 19 34 (3,63 Mark/Minute)	Mo-So 7-24 Uhr	www.pcplayer.de
Playmates	siehe THQ	–	www.playmatestoys.com
Pony Canyon	siehe THQ	–	–
Psygnosis	01805 21 44 33	Mo-Fr 15-20 Uhr	www.psygnosis.com
Rainbow Arts	siehe THQ	–	–
Sales Curve Int.	siehe THQ	–	–
SCI	siehe THQ	–	–
Sir-Tech	–	–	www.sir-tech.com
Software 2000	0190 57 20 00	Mo-Fr 11-13, 14-18 Uhr	www.software2000.de
Spectrum Holobyte	siehe Microprose	–	www.microprose.com
SSI (Spiele ab 7/95)	siehe Mindscape	–	www.ssionline.com
Sunflowers	siehe Infogrames	–	–
T + E	siehe THQ	–	–
Take 2	0180 530 45 25	Mo-Fr 10-18 Uhr	www.bmginteractive.de
TerraTec	02157 81 79 14	Mo-Fr 13-20 Uhr	www.TerraTec.de
The Logic Factory	siehe THQ	–	–
THQ	02131 96 51 11	Mo, Mi, Fr 15-18 Uhr	www.softgold.com
THQ (techn. Support)	02131 96 51 10	Mo-Fr 9-17 Uhr	–
Toca	siehe THQ	–	–
Topware	0621 48 28 66 33	Mo-Fr 14-18 Uhr	–
Ubi Soft	0211 338 00 33	Mo-Fr 9-17 Uhr	www.ubisoft.de
Union Reality	siehe THQ	–	–
Viacom New Media	–	–	www.viacomnewmedia.com
Victokay	siehe THQ	–	–
Vipcord Games	siehe THQ	–	–
Virgin	040 89 70 33 33	24-Std.-Service	www.vie.com
Vobis	0190 78 77 76	Mo-Fr 7-22 Uhr	www.vobis.de
Westwood	siehe Electronic Arts	–	–

STEFFIS MAILBOX



Hallo zusammen – wir freuen uns, etwas von Ihnen zu hören. Also ran an die Tastatur oder den Stift und einen Brief mit Kommentaren, Lob oder Tadel zur aktuellen Ausgabe und der Spieleszene im Allgemeinen geschrieben.

Unsere Mail-Adresse:
mailbox@pcplayer.de

per Post:
Future Verlag GmbH,
PC Player, Steffis Mailbox,
Rosenheimer Str. 145h, 81671 München.

Danke, danke, danke!

Ich hatte das Pech, schon zwei Mal kaputte CDs bei meiner PC Player zu finden. Doch nachdem ich eine Mail an Steffi geschickt hatte, lagen neue CDs gut verpackt ein paar Tage später im Briefkasten. Danke vielmals für diesen Service – ich wünschte, es gäbe mehr solcher Magazine.
(Michael Durrer)

Gern geschehen! Für unsere Leser mache ich doch – fast – alles. Unsere Adresse für CD-Sorgen lautet übrigens cdrom@pcplayer.de.

Die dunkle Bedrohung

Ich bin, milde gesagt, ziemlich sauer, wie Star Wars im Moment in den Medien, bei Euch und eigentlich überall behandelt wird. Da gibt es ein paar fanatische Fans, die schon Monate vor dem Filmstart Heulkrämpfe bekommen und die Ankunft des besten Filmes aller Zeiten prophezeien. Und jetzt ist der Film da, er ist, meiner Meinung nach, nicht übel, aber eben nicht das Beste, das es jemals gab. Und ganz so, als wäre die Menschheit nichts weiter als ein Bündel trotziger Kinder, wird der nicht so üble, aber auch nicht so supertolle Film zum fast schlechtesten aller Zeiten degradiert. Lucas sei ein Schlamper, die Schauspieler passiv bis geistig nicht anwesend, das Ambiente ausschließlich für Kinder. Es scheint so, als wäre es inzwischen »in«, derartige Popcorn-Kino-Filme zu verreißen. Bald muss man sich ja dafür schämen, »Jurassic Park«, »Independance Day« oder eben »Episode 1« gut zu finden. Nur weil die eigenen, zu hoch gesteckten Erwartungen nicht erfüllt wurden, muss man den Film nicht verteufeln. Mit der Bewertung von »The Phantom Menace« habt ihr Euch auch ein Stück in das »Was sind wir toll und stehen über dem Hype«-Lager gestellt. Nichts dagegen, sich nicht beeinflussen zu lassen, aber so grottenschlecht ist das Spiel einfach nicht. Die Bewertung des Action-Adventures ist nicht so sehr ungerechtfertigt, im Vergleich mit anderen Bewertungen wie zum Beispiel »Tomb Raider 3« fehlt ihr jedoch jegliche Basis. **(Martin Lehnert)**

Gegen Popcorn-Kino mit Mel Gibson oder Bruce Willis habe ich gar nichts. Aber die durch die Medien geschürte Erwartung auf »Episode 1« war doch viel größer als bei einem Film, bei dem man das Gehirn an der Kasse abgibt. Immerhin ging es um den vierten Krieg der Sterne und nicht um Stirb Langsam, Teil 4. Schlecht ist der Film ja nicht – nur nicht besonders toll, nicht besser als einer der drei »alten«. Doch wenn wir den Film beiseite lassen: Das Action-Adventure dazu kann sich echt nicht mehr mit der Konkurrenz messen – schau Dir doch mal »System Shock 2« oder »Shadow Man« (beide Tests in PC Player 10/99) an, ganz ohne Star-Wars-Lizenz. 55 Punkte sind auch nicht wirklich grottenschlecht: Unser Durchschnitt liegt bei 50, nicht bei 70.



Star Wars Episode 1: Kunst oder Kommerz?

DIE SCHNITTSTELLE

Eure letzten Multimedia-Leserbriefe waren ja wieder eine Höchstleistung. Der Scherz mit der Schnittstelle im Techniklexikon-Quiz war toll, aber nicht neu. Hier in Eisenstadt im Osten von Österreich (Burgenland) gibt's in der Fanny-Elßler-Gasse 6 wirklich ein Friseurgeschäft, das Schnittstelle heißt.
(Wolfgang Freiler)

Das muss ich sofort Kuschelbärchen erzählen – vielleicht lässt er sich dann endlich mal die Haare schneiden.

Schnell, schnell!

Ich würde gerne wissen, wie man aus einem Computerspiel Screenhots ausdrucken kann. Bitte sofort beantworten!!!!!!!!!!!!!! **(Thomas Still)**

Tja, Thomas, Briefe mit so vielen Ausrufezeichen lege ich normalerweise auf einen großen Stapel, den ich erst einen Monat später abarbeite. Aber weil ich heute einen guten Tag habe: Mach einfach ein Bildschirmfoto mit einem Programm wie »HyperSnap DX«, das Du auf unserer aktuellen CD A oder unter www.hyperionics.com findest. Damit kannst Du das Bild auch sofort ausdrucken oder abspeichern. So machen die Jungs hier jedenfalls so gut wie alle Bilder für ihre Tests.

PC Player auf CD?

Ich bin seit der ersten Ausgabe treuer Leser der PC Player und hebe auch →

jede Ausgabe auf. Nur: Langsam habe ich keinen Platz mehr! Könntet Ihr nicht eine Archiv-CD machen, mit allen Ausgaben eines Jahres im PDF-Format? Dann habe ich noch was zum Problem von Nico Brunotte in Ausgabe 9/99: Ich denke, es handelt sich um ein DirectX-Problem. Ich hatte dasselbe, und nach der Installation von »Need for Speed 3« und damit DirectX 5 war wieder alles in Ordnung.

(Lars Kotthoff)

Eine Archiv-CD ist eine gute Idee. Manche Leser fragen oft, ob wir nicht alle Hefte ab der 1/93 als PDF-Dateien auf eine CD packen könnten. Ich habe mich mal bei unserer Layout-Abteilung schlau gemacht und erfahren, dass wir die ganz alten Druckvorlagen nur noch auf einem Bandlaufwerk gespeichert haben. Es würde ewig lange dauern, die Daten zu lesen und zu konvertieren – vielleicht machen wir das zum zehnjährigen Jubiläum? Die neuen Hefte sind ja jeden Monat auf unserer CD zu finden. Danke auch für den Tip für Nico.

»Ich will Tests und keine Vorhersagen.«

■ Eingedeutscht

Die Synchronisation zu Baldur's Gate war schlecht, was in der PC Player Mailbox schon mehrfach anklang. Ärgerlich ist so was besonders in einem Spielegenre, das von der Atmosphäre lebt, die Grafik, Sound und Handlung erzeugen sollen. Jetzt wurde in der letzten Ausgabe die tolle Atmosphäre von System Shock 2 gelobt. Sollte jedoch durch stümperhafte Synchronisation wieder ein wesentliches Element des Spiels verloren gehen, würde ich gerne vom Kauf absehen. Könntet Ihr bei Erscheinen einer lokalisierten Fassung, wenn zuvor nur die englische Variante getestet wurde, ein Wertungsupdate vornehmen, oder wenigstens kurz zur Lokalisierungsqualität Stellung nehmen?

(Andreas Sommerer)



Einen Nachtest wert: die deutsche Version von Rückkehr nach Kronor.

Gesagt, getan, denn dieser Meinung können wir uns nur anschließen. Dies gilt insbesondere für Genres, bei denen Story und/oder Sprachausgabe eine sehr wichtige Rolle spielen, etwa Adventures, Action-Adventures oder Rollenspiele. Selbst wenn wir einen solchen Kandidaten bereits in der englischen Version besprochen haben sollten, werden wir einen Zweittest der eingedeutschten Variante nachschieben. Aus genau diesem Grund findet sich übrigens auf der Seite 143 ein Nachtest der germanisierten Version von System Shock 2.

■ Fight the Future?

Bei Eurer Androhung in Ausgabe 9/99, die PC Player zu einer der besten Spielezeitschriften zu machen, kam bei mir der Gedanke auf, dass hiermit das Beste für den Verlag gemeint ist. Momentan ist die PC Player noch die Beste am Markt, allerdings gefiel sie mir wesentlich besser, als sie sich gegenüber den anderen Magazinen dadurch hervortat, nur Verkaufsversionen zu testen. Natürlich kann man so nicht mit den »ersten« Tests im Zeitschriftenregal protzen, aber was nützt es mir, ein 90er-Spiel zu kaufen, das erst nach dem x-ten Patch, also ein bis drei Ausgaben später, richtig spielbar wird? Dann könnt Ihr die Programmierer/Softwarehäuser bitte auch gleich einen Kopf kürzer machen, wenn eine Verkaufsversion unspielbar verbugt ist. Die Bildzeitung ist meiner Meinung nach nicht die beste Zeitung, nur weil sie alles zuerst druckt. Wenn Ihr die PC Player zu einer Art Boulevard-Zeitung verkommen lasst, wird sie nur noch eine von vielen sein. Ich will Tests und keine Vorhersagen – und ich kann mir nicht vorstellen, dass ich damit alleine bin.

(Sascha Kremers)

»Auf Quasi-Tests ohne Wertung verzichten wir dankend.«

Bist Du nicht – der Future Verlag und wir sind ganz Deiner Meinung. Wir haben ja geschrieben, dass es Futures Ziel ist, die besten Spielezeitschriften auf dem Markt zu produzieren, und deswegen haben die Jungs uns nicht einfach so gekauft, sondern weil sie wissen, dass wir nicht nur optisch, sondern auch inhaltlich ihrem Ideal entsprechen. Im Vergleich zu früher werden wir noch klarer sagen, was mit den einzelnen Spielen stimmt und was nicht. Auf die wohl im Aktualitätsfieber ersonnene Masche, einen Vorabbericht in eine Art Quasi-Test ohne Wertung zu verwandeln (jüngstes Beispiel: Command & Conquer 3) verzichten wir dankend. Denn Aktualität ist zwar gut, aber bitte nicht auf Kosten der journalistischen Sorgfaltspflicht. Schließlich muss man für ein Spiel knapp 100 Mark berappen und sollte die nicht in den Sand setzen. Dazu dienen übrigens nicht zuletzt auch Rubriken wie der Bug-Report oder Nachtests, zuletzt von »Aliens vs. Predator« (siehe Test in PC Player 10/99).

BASTELSTUNDE

In Ausgabe 5/98 steht auf der hintersten Seite: »Und im nächsten Heft verraten wir Ihnen, wie Sie mit ein paar Widerständen und Kondensatoren einen 386er in einen Pentium-II-Slot einbauen.« Da ich die Ausgabe 6/98 verpasst habe, möchte ich wissen, ob Sie mir diesen Beitrag mailen könnten, falls er existiert.

(Thomas Müller)

Na, nicht in den Urlaub gefahren, und dafür den letzten Jahrgang PC Player noch mal gelesen? Ich würde alles, was auf unserer Finale-Seite steht, mit äußerster Vorsicht behandeln – so wie diese Bastelanleitung. Warum sollte jemand einen 386er in einen Pentium-Slot einbauen wollen ...?

Schreiben Sie uns

Leserbriefe an die Redaktion können Sie am praktischsten per E-Mail loswerden. Unsere Anschrift im Internet ist

mailbox@pcplayer.de

Natürlich erreichen uns auch Briefe an:

Future Verlag GmbH
Redaktion PC Player
Steffis Mailbox
Rosenheimer Str. 145h
81671 München

Bitte haben Sie Verständnis dafür, dass wir nicht jede einzelne Zuschrift individuell beantworten können. Beim Abdruck von Leserbriefen behält sich die Redaktion Kürzungen vor.

Tipps & Tricks per Fax

Sie kommen bei einem Spiel nicht weiter? Kein Problem: Mit unserem Fax-Service können Sie Lösungen zu wichtigen Spielen komfortabel rund um die Uhr abrufen.

Möglichkeit 1:

Faxgerät am Hauptanschluß

Wählen Sie mit dem Telefon am Faxgerät die gewünschte Nummer aus der PC Player Fax-Datenbank. Sobald Sie das Tonsignal (Pfeifen) hören, drücken Sie die Starttaste am Faxgerät. Die Seiten werden dann übertragen.

Möglichkeit 2:

Faxgerät an einer Nebenstelle

Rufen Sie die gewünschte Nummer aus der PC Player Fax-Datenbank mit einem beliebigen Telefon aus der Nebenstellenanlage an. Sobald Sie das Tonsignal (erstes Pfeifen) hören, verbinden Sie einfach an das Faxgerät weiter und legen auf.

Spielehotline für PC Player, Mo-So 7-24 Uhr (0190) 873 – 268 – 11 (3,63 Mark/Minute)
Technikhotline für PC Player, Mo-So 7-24 Uhr (0190) 882 – 419 – 43 (3,63 Mark/Minute)

Kosten: DM 1,21 pro Minute (Die Abrechnung erfolgt über Ihre Telefonrechnung). Service Provider: DeTeMedien.

Achtung: Bitte beachten Sie die jeweiligen Seitenzahlen der Artikel. Einige Lösungen sind aufgrund der Komplexität der Spiele sehr umfangreich ausgefallen.

** Abruf nur innerhalb Deutschlands möglich.*

Haupt-Inhaltsverzeichnis aller abrufbaren Artikel: Telefonnummer (0190) 192 464 – 000

Tippps & Tricks zu	Seiten	Telefonnummer
Age of Empires	6	(0190) 192 464 – 010
Alpha Centauri, Einsteigertips	1	(0190) 192 464 – 068
Alpha Centauri	6	(0190) 192 464 – 070
AOE: Rise of Rome, Einsteigertips	2	(0190) 192 464 – 040
AOE: Rise of Rome	7	(0190) 192 464 – 056
Anno 1602	2	(0190) 192 464 – 011
Anno 1602: Neue Inseln, neue Abenteuer	4	(0190) 192 464 – 050
Baldur's Gate	13	(0190) 192 464 – 065
Baldur's Gate (Subquests)	5	(0190) 192 464 – 072
Baldur's Gate: Legend of the Sword Coast	4	(0190) 192 464 – 082
Battlezone	4	(0190) 192 464 – 012
Blade Runner	5	(0190) 192 464 – 013
Caesar 3	2	(0190) 192 464 – 045
Civilization Call to Power	3	(0190) 192 464 – 075
Colin McRae Rally	1	(0190) 192 464 – 036
Comanche Gold	6	(0190) 192 464 – 027
Commandos	10	(0190) 192 464 – 014
Commandos: Im Auftrag der Ehre	8	(0190) 192 464 – 076
Conflict Freespace	6	(0190) 192 464 – 029
Curse of Monkey Island	6	(0190) 192 464 – 015
Dark Project: Der Meisterdieb	10	(0190) 192 464 – 059
Descent 3	2	(0190) 192 464 – 095
Discworld Noir	6	(0190) 192 464 – 098
Dominion	8	(0190) 192 464 – 026
Dune 2000	6	(0190) 192 464 – 032
Dungeon Keeper 2	5	(0190) 192 464 – 096
F1 Racing	2	(0190) 192 464 – 016
F-16 + MIG 29	7	(0190) 192 464 – 058
F22 Total Air War	2	(0190) 192 464 – 042
Fallout	4	(0190) 192 464 – 017
Fallout 2, Teil 1	8	(0190) 192 464 – 060
Fallout 2, Teil 2	8	(0190) 192 464 – 067
Final Fantasy 7	10	(0190) 192 464 – 024
Frankreich 98	3	(0190) 192 464 – 018
Gangsters	3	(0190) 192 464 – 057
Grand Prix Legends	2	(0190) 192 464 – 037
Grim Fandango	7	(0190) 192 464 – 048
Half-Life (deutsch), Teil 1	2	(0190) 192 464 – 038
Half-Life (deutsch), Teil 2	8	(0190) 192 464 – 051
Heroes of Might and Magic 3	2	(0190) 192 464 – 083
Jagged Alliance 2	8	(0190) 192 464 – 084
King's Quest 8	6	(0190) 192 464 – 054
KKND 2	7	(0190) 192 464 – 033
Klingon Honor Guard	7	(0190) 192 464 – 034
Lands of Lore 3	5	(0190) 192 464 – 077
Machines	7	(0190) 192 464 – 088
MechCommander	7	(0190) 192 464 – 035
Mech Warrior 3	6	(0190) 192 464 – 097
Might & Magic 6, Teil 1	6	(0190) 192 464 – 030
Might & Magic 6, Teil 2	6	(0190) 192 464 – 031
Might and Magic 7	1	(0190) 192 464 – 093
Nightlong	4	(0190) 192 464 – 043
Outcast, Teil 1	7	(0190) 192 464 – 094
Pizza Syndicate	4	(0190) 192 464 – 071
Populous 3, Einsteigertips	2	(0190) 192 464 – 039
Populous 3, Teil 1	4	(0190) 192 464 – 049
Populous 3, Teil 2	5	(0190) 192 464 – 052
Populous: Unentdeckte Welten	3	(0190) 192 464 – 089
Quest for Glory 5: Dragon Fire	5	(0190) 192 464 – 066
Railrad Tycoon 2: Second Century	4	(0190) 192 464 – 085
Rainbow Six	6	(0190) 192 464 – 041
Rent-A-Hero	3	(0190) 192 464 – 047
Return to Krondor	6	(0190) 192 464 – 062
Ring des Nibelungen	4	(0190) 192 464 – 044
Riven	4	(0190) 192 464 – 019
Rogue Squadron	4	(0190) 192 464 – 069
Rollercoaster Tycoon	1	(0190) 192 464 – 078
Siedler 3, Einsteigertips	1	(0190) 192 464 – 046
Siedler 3, Teil 1	4	(0190) 192 464 – 055
Siedler 3, Teil 2	8	(0190) 192 464 – 063
Silver	3	(0190) 192 464 – 079
Speed Busters	1	(0190) 192 464 – 061
Starcraft	9	(0190) 192 464 – 020
Starcraft Brood War	3	(0190) 192 464 – 073
Star Wars Episode 1. Die dunkle Bedrohung	7	(0190) 192 464 – 090
Street Wars	3	(0190) 192 464 – 091
Tomb Raider 2, Teil 1	6	(0190) 192 464 – 021
Tomb Raider 2, Teil 2	6	(0190) 192 464 – 028
Tomb Raider 3, Teil 1	10	(0190) 192 464 – 053
Tomb Raider 3, Teil 2	10	(0190) 192 464 – 064
Tomb Raider 3 (alle Secrets)	5	(0190) 192 464 – 074
Unreal	9	(0190) 192 464 – 022
Völker, Die	1	(0190) 192 464 – 086
Völker, Die	7	(0190) 192 464 – 092
Warzone 2100	8	(0190) 192 464 – 087
Wing Commander Prophecy	5	(0190) 192 464 – 023
X-Files: The Game	4	(0190) 192 464 – 025
X-Wing Alliance (bis Mission 30)	8	(0190) 192 464 – 080
X-Wing Alliance (ab Mission 31)	7	(0190) 192 464 – 081

Jahresinhalte	Seiten	Telefonnummer
Jahresinhalt 1999 (ohne Tests + Tipps)	3	(0190) 192 464 – 900
Tipps-Übersicht 1999	1	(0190) 192 464 – 902
Test-Übersicht 1999	2	(0190) 192 464 – 903
Jahresinhalt 1996	5	(0190) 192 464 – 911
Jahresinhalt 1997	5	(0190) 192 464 – 910
Jahresinhalt 1998	6	(0190) 192 464 – 912
Tipps-Übersicht 93-97	3	(0190) 192 464 – 930
Tipps-Übersicht 98	1	(0190) 192 464 – 931

Dienstleistungen	Seiten	Telefonnummer
Hardware-Hitliste	2	(0190) 192 464 – 940
Hotlines der Spielehersteller	1	(0190) 192 464 – 941

VORSCHAU

Von der nächstn PC Player dürfen Sie einiges erwarten.

SURFIN' SAFARI



Der kommende Hardware-Schwerpunkt hat gleich die ganze Welt zum Thema. Genauer gesagt, werfen wir einen intensiven Blick auf die Hardware, welche den Eintritt in die Internetwelt ermöglicht. Im Einzelnen wäre das eine Marktübersicht über die derzeit gängigen Modems, dazu nehmen wir das Preis/Leistungsverhältnis der populärsten Provider unter die Lupe und informieren über gängige und kommende Leitungsstandards von Analog über ISDN bis hin zu ADSL. Zu guter Letzt erläutern wir in einem Workshop, wie Sie Ihren Rechner mit der großen weiten Internet-Welt verbandeln.







DAS BESTE KOMMT ERST NOCH

Falls Sie etwa glauben sollten, dass wir sämtliche großen Weihnachtstitel bereits in dieser Ausgabe verbraten haben, dann sind Sie aber auf dem ganz falschen Dampfer, denn die nächsten verheißungsvollen Testkandidaten stehen schon vor der Redaktionstür – und natürlich »wolle mer se reilasse«. Jedenfalls stehen Battlezone 2, Rayman 2, Panzer Elite, Hattrick Wins, Flight Simulator 2000, Earth 2150, Gorky 17, Tonic Trouble, Rally Championship, Bundesliga Manager 2000 samt und sonders kurz vor der Veröffentlichung. Gleiches gilt auch für das Golden Girlie Lara Croft, sprich Tomb Raider 4.

PC PLAYER

12/99 erscheint am 3. November*

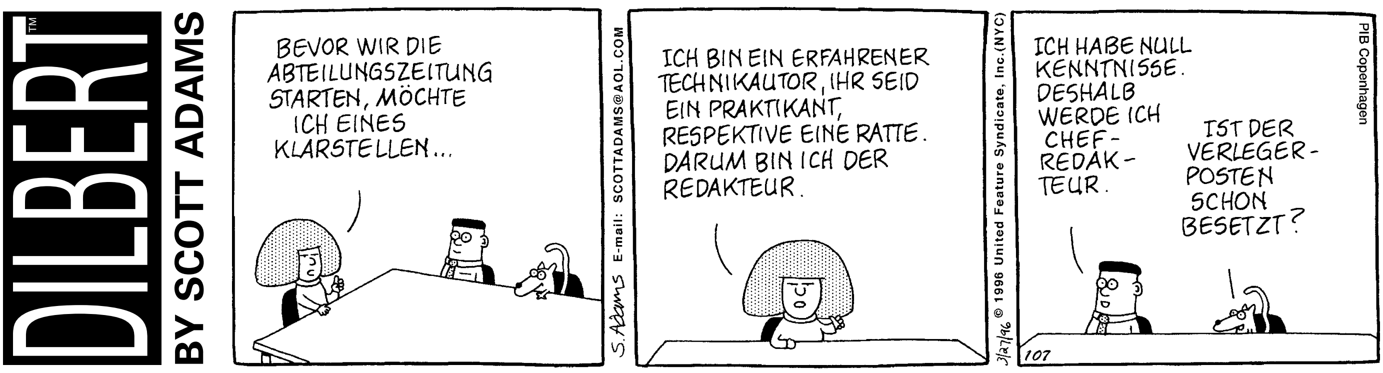
**** Abonnenten erhalten das Heft in der Regel ein paar Tage früher.***

Alle Vorschau-Angaben ohne Gewähr! Aufgrund von Terminänderungen bei den Spieleherstellern kann es zu kurzfristigen Verschiebungen kommen.

VOLLE PULLE MIT DER VOLLVERSION

Easy Rider aufgemerkt. Auf der Begleit-CD der nächsten PC Player wartet die rasante Motorrad-Simulation **Extreme 500**. Was, der Name sagt Ihnen nichts? Vielleicht klingelt's bei Ihnen, wenn wir verraten, dass es sich dabei um das neu titulierte Rennspiel **Grand Prix 500 ccm** aus Lizenz-rechtlichen Gründen umbenannte handelt. Schließlich zählt die Ende 1998 von Ascaron auf die Strecke gebrachte Rödelei zu den besten Motorrad-Simulationen überhaupt. Zudem fährt sie komplett in Deutsch vor und unterstützt sogar die gängigen 3D-Kartenstandards.





FINALE

SENSATIONEN, ATTRAKTIONEN

Team Fortress Classic macht dumm und aggressiv?! Welch ein albernes und unzeitgemäßes Klischee, wie wir mit diesen Screenshots beweisen. Die Ober-Ohe Netzwerk-Group versucht sich hier als Zirkuskünstler. Nach intensivem Proben gelang es den sechs, einen menschlichen Turm zu bauen. Applaus! (Die Akrobaten von oben nach unten: Fat Randy, Mr. Nussbaum, Turbo, Mary Jane, Flextastic, DavidBe. Bild von Fotzi.)



Beachtenswert: Der oberste Athlet trägt noch eine Fahne.

COLANI PRÄSENTIERT



Das ist nicht etwa der ältere Bruder von Helge Schneider, sondern Prof. Luigi Colani, der neue Modezar.

Professor Luigi Colani war uns PC-Spielern bisher vor allem als Designer von Computern und formschönen Toilettenschüsseln bekannt. Natürlich ist sein Aufgabenfeld um einiges breiter. Auf der internationalen Funkausstellung in Berlin war der Künstler zum Beispiel für die Firma TechniSat tätig und präsentierte einen von ihm gestylten Fernseher. Viel besser als das neue High-Tech-Gerät gefielen uns aber der legere Pullover und der Sommerschal, den Colani dabei trug. Liegt darin nicht sowieso die Zukunft? Hübsche Topmodels sind out, gepflegte ältere Herren sind in! Colani auf den Laufsteg!

GÜNSTIGE GOLDBÄREN

Festplatten	
EIDE	
IBM DAQA 2160MB 9ms	469,-
IBM DAQA 3240MB 9ms	669,-
IBM DJAA 1626MB 12ms	399,-
SCSI	
IBM DFRS 2160MB 8,5ms	a.A.
IBM DFRS 4320MB 9,2ms	a.A.
IBM DORS 2160MB 8,5ms	a.A.
IBM DFHS 2160MB 7,5ms	a.A.
IBM DFHS 4320MB 7,5ms	a.A.
IBM DCHS 4550MB 8ms	a.A.
IBM SCSI 1GB 9ms	a.A.
WIDE SCSI	
IBM DORS U 2,1GB 8,5ms	619,-
IBM DFRS 4350MB 8ms	1289,-
IBM DCHS 9100MB 9ms	1889,-
SCSI Kontroller	
ASUS 2940UW SB16 PnP	399,-
DEWI DC-2974 PCI	139,-
Adaptec PCI 2940	289,-
Adaptec PCI 2940UW	369,-

Drucker	
HP DeskJet 340C	399,-
HP DeskJet 690C	499,-
HP DeskJet 820Cxi	649,-
HP DeskJet 870Cxi	799,-
HP DeskJet 1600C	2289,-
HP DeskJet 1600CM	3299,-
HP LaserJet 5L	829,-
HP LaserJet 6P	1389,-
HP LaserJet 5	2399,-
HARIBO Goldbären 100g ab Lager DM 0,99	
HP Patrone 8xx schwarz	43,-
HP Patrone 8xx farbig	46,-
HP Toner 5L	99,-
OKI ML520	979,-
OKI ML590	1149,-
OKI ML591	1499,-
OKI ML395	2499,-
OKI OKIPAGE 4W	499,-
Canon BJC70	389,-
Canon BJC240	389,-

◀ Dieser Computerartikel wurde nur ein einziges Mal im Jahre 1997 angeboten.

Gleich zwei Dinge sind bei dieser Werbung (links) merkwürdig; zum einen Teil stammt sie vom Februar 1997 (von Udo beim verzweifelten Materialsuchen in alten Kisten entdeckt) und bietet noch schauderhaft teure Preise: 9-GByte-Festplatte 1900,- DM! Zum anderen zeichnete sich das Hardwaresortiment dann aber wieder durch ungewöhnlich günstige Artikel aus. Dank nach zweieinhalb Jahren an unseren Leser Ch. Bomte oder so ähnlich (war kaum zu entziffern). **(uh)**

DIE TOP 5 DER BESTEN PRESSEMITTEILUNGEN

So mancher Spielehersteller vermag unsere freudlose Existenz doch immer wieder durch einige offizielle Mitteilungen aufzuheitern. Grund dafür ist deren Codesprache, wodurch sie für den Laien undurchschaubar werden. Für das trainierte Auge dagegen ist die Entschlüsselung dieses Codes kein Problem. Es folgen die Top 5 der Pressemitteilungen inklusive Übersetzung.

Platz 5: »Dieser Titel besitzt eine sehr komplexe Story.«
Bedeutet in Wirklichkeit: »Niemand von uns weiß auch nur im Geringsten, worum es eigentlich geht.«
Platz 4: »Dieses Programm wird ein echter Kulttitel.«
Bedeutet in Wirklichkeit: »Es wird niemanden interessieren, aber ein paar Freaks werden es schon kaufen.«
Platz 3: »Wir sind zuversichtlich, das angekündigte Spiel in diesem Jahr fertigzustellen. Es müssen nur noch leichte Veränderungen vorgenommen werden.«
Bedeutet in Wirklichkeit: »Mit einer Veröffentlichung vor dem Jahr 2003 darf nicht mehr gerechnet werden. Der bisherige Programmcode ist völlig unbrauchbar.«
Platz 2: »Dieses Spiel passt optimal in unsere Produktpalette von wirklichen Spitzentiteln.«
Bedeutet in Wirklichkeit: »Wir hoffen, mit diesem Spiel auch mal einen Spitzentitel im Sortiment zu besitzen.«
Platz 1: »Dieser »Triple-A-Titel« besitzt mehrere »Unique Selling Points« und lässt sich dadurch marktgerecht positionieren.«
Bedeutet in Wirklichkeit: »Dieses völlig inhaltsleere Marketinggesülze wurde mir auf einem Management-Seminar eingetrichtert.«

tikis MS-SpielDOSe



»Sind die nicht niedlich? Man gibt ihnen ein paar graue Kisten, und schon fühlen sie sich wie ich.«